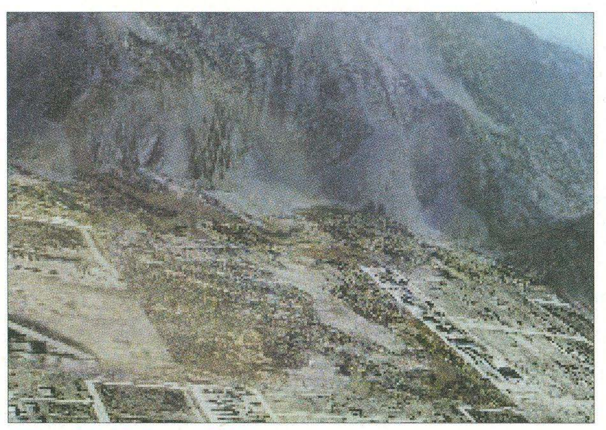

6/2001
9. Jahrgang / Ausgabe 92
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
PS ONE • PS2 • DREAMCAST • NI O 64
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
Game Boy Advance
Frisch aus Japan: Spiele und Konsole im Einsatz
PS2 CONTRA XBOX
Tokyo Game Show
Final Fantasy 10 stiehlt die Schau
35 SPIELETESTS
76% Illbleed
88% Resident Evil Code: Veronica Complete
87% Sakura Wars 3
85% Formel 1 2001
Teufelszeug
Höllisch gut: Silent Hill 2, Devil May Cry, King & I, Shadow Man 2
06
4 398044 105901



VIEL SHOW, WENIG GAME

Wenn die Sprache auf Japan kommt, werden alle Angestellten unseres Verlags hellhörig: Jeder würde gerne ein paar Tage nach Tokio düsen, ungeachtet des zwölfstündigen Holzklassefluges und des zwei mal zwei Meter großen Verschlags, den Prospekte vollmundig als "Hotelzimmer der gehobenen Mittelklasse" anpreisen. Aber was tut man nicht alles, um im Elektronikviertel Akihabara nach Herzenslust in neuen PS2-Titeln und alten PC-Engine-Spielen zu wühlen, um rohen Fisch ohne Salmonellengefahr zu speisen und (natürlich der Hauptgrund) um auf einer der wichtigsten Spielemessen der Welt nach brandheißen Projekten Ausschau zu halten. Diesmal verschlug es Glückskind Stephan ins Land des aufgehenden Geldbeutels – gewappnet mit Terminplan, Digi-Kamera und überziehungsbereiter Kreditkarte verbrachte er fünf Tage in der japanischen Hauptstadt.

Zu einer kleinen Ernüchterung kam es jedoch bereits am ersten Messetag: Zwar zeigte Square zum ersten Mal eine spielbare Version von "Final Fantasy 10" und Konami machte mit "Silent Hill 2" (siehe Seite 16) Appetit auf den PS2-Grusler – neue, spektakuläre oder überraschende Software für die Sony-Konsole musste man aber mit der Lupe suchen. Dass wir dabei auch was gefunden haben – und das nicht nur im PS2-Lager, sondern auch bei den wenigen Dreamcast-Entwicklern und am Xbox-Stand – könnt Ihr ab Seite 10 nachlesen.



Airforce Delta 2 (Konami, 2001)

Wichtiger als die Messe war für passionierte Videospieler aber der eine Woche zuvor erfolgte Start des Game Boy Advance in Japan. Trotz der 32-Bit-Hysterie der Inselbewohner konnten wir uns Hard- und Software sichern und berichten Euch ab Seite 30, wieviel Spaß man mit dem Handheld-Thronfolger tatsächlich hat. Doch auch in heimischen Gefilden bekamen wir und bekommt Ihr genug zu tun: Zwar lässt die Spieleflut der vergangenen Monate nun langsam nach, dennoch haben die Entwickler noch einiges in petto, mit dem sie Euch spielerisch über den Sommer bringen wollen. Und dass gen Weihnachten unsere Konsolen wieder glühen werden, ist nach einem Blick auf den Preview-Teil dieser MAN!AC sowieso klar. In diesem Sinne: Viel Spaß beim Lesen, Zocken, Geld ausgeben und bis zur nächsten Ausgabe.





Fernöstliche Gastfreundschaft: Wie schon im vergangenen Jahr erfreute uns beim Tokio-Aufenthalt vor allem die Einladung ins Hauptquartier des Entwicklers Koei. An japanische Firmenvertreter heranzukommen, ist für gewöhnlich nicht leicht, neben der Sprachbarriere sorgt dafür vor allem das Desinteresse an der westlichen Presse. Die Koei-Oberhäupter Kou Shibusawa und dessen Frau Keiko Erikawa pflegen dagegen einen unverkrampften Umgang mit europäischen und amerikanischen Journalisten. Auch für Kritik sind die beiden Branchen-Urgesteine immer zu haben – vielleicht zahlen sich unsere Beschwerden über die peinliche Lokalisation von "Dynasty Warriors 2" bei kommenden Produkten ja aus...



"The King & I": Wie ein Junge mit dem Teufel auf Wanderschaft geht, lest Ihr ab Seite 20

Besser als "Resident Evil"? Schaurig schöne Erlebnisse mit "Devil May Cry" ab Seite 6

MANIAC presents

Hübsche Damen, heiße Spiele: Alle Neuigkeiten von der Tokyo Game Show 2001 Spring ab Seite 10

Auf Dämonensafari in der Stadt des Teufels: Das Grauen von „Silent Hill 2" lauert ab Seite 16

Rasante Levels, frische Helden: Wir haben die neueste Version des Dreamcast-Highlights gespielt. Ab Seite 18

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Feuer frei! Die Dreamcast-Lightgun-Ballerei "Confidential Mission" ab Seite 56

Sony auf der Pole Position: "Formel 1 2001" im XXL-Test ab Seite 52

Ein erfrischend anderer Geschicklichkeitstest: "Kuri Kuri Mix" ab Seite 60

Die PS2 im Kreuzfeuer: "Operation Winback" ab Seite 62

Besser als das Original? Der Import-Test von "Resident Evil Code: Veronica Complete" ab Seite 42

Ein Fest für Japan-Fans: Den Import-Test des Dreamcast-Strategie-Hammers "Sakura Wars 3" lest Ihr ab Seite 46



Der Teufel weint nicht

Der Held Dante in Nahaufnahme: Die Zwischensequenzen sind in Spielegrafik inszeniert.

Aber vielleicht vergießen PS2-Besitzer Freudentränen beim Anblick von Capcoms neuester Horror-Action "Devil May Cry": Wir sind den Dämonenscharen erstmals auf den Pelz gerückt.

Die japanische PS2-Fassung von "Resident Evil: Code Veronica Complete" verwöhnt Käufer nicht nur mit einer dezent überarbeiteten Version der Zombie-Hatz (siehe Import-Test Seite 42), sie kommen darüber hinaus in den Genuss eines äußerst imponierenden Demos von Shinji Mikamis aktuellem Horror-Projekt "Devil May Cry". Ursprünglich sollte aus diesem Vorhaben ein weiterer "Resident Evil"-Teil hervorgehen, doch nach einiger Entwicklungszeit schuf Mikamis Team etwas völlig anderes: Eine große Portion "Castlevania", ein kräftiger Schuss "Dino Crisis 2" vermischt mit etwas Anime-Einfluss in puncto Heldendesign und schließlich alles garniert mit wegweisender Echtzeit-3D-Optik – fertig ist "Devil May Cry".



Die Optik von "Devil May Cry" überzeugt auf ganzer Linie: Die leergeschossenen Patronenhülsen fliegen bei Feuergefechten im Dutzend durch die Gegend – und prallen sogar korrekt von Wänden ab!

Dämonenblut

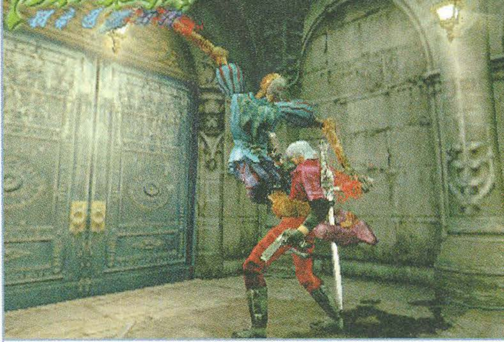
Vor 2.000 Jahren tobte auf der Erde ein gnadenloser Kampf zwischen der Menschheit und den Mächten der Hölle. Der Dämon Sparda hat Mitleid mit den humanoiden Geschöpfen und schlägt sich auf deren Seite. Gemeinsam bezwingen sie den Teufel und seine Schergen – auf der Welt herrscht wieder Frieden. Zwei Jahrtausende später: Der Höllenfürst wird erneut aufmüpfig und dezimiert systematisch den Nachwuchs seines ehemaligen Untertans Sparda. Doch bei dem Dämon/Mensch-Abkömmling Dante beißt der Teufel auf Granit. Der weißhaarige Bursche schultert sein Schwert, halftert seine beiden Automatik-Pistolen und stürmt kurzerhand die Keimzelle des Übels – ein gigantisches Schloss an der Meeresküste. Soviel zur Vorgeschichte, jetzt seid Ihr am Zug. Die spielbare "Devil May Cry"-Version beginnt mit einem ungewöhnlichen Abschied: Der Held Dante stößt das Eingangstor zur dämonischen Festung auf und seine hübsche weibliche Begleitung entschwindet mit einem Panter-haften Sprung auf ein 20 Meter höher gelegenes Felsplateau – "Wir sehen uns







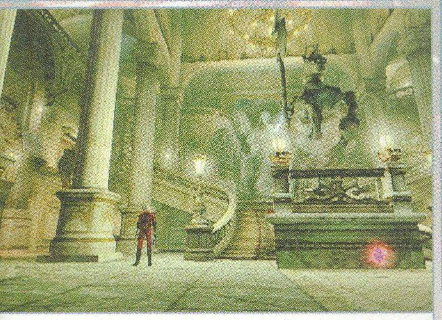
Die Schloss-Kathedrale – ein heiliger Ort? Von wegen: Die Steinsäulen sind mit dämonischer Energie gefüllt und pulsieren in regelmäßigen Intervallen.



Mit den schwebenden Marionetten ist nicht zu spaßen: Sie umklammern Dante und schlagen ihm die Messer in den Rücken



'Seh' ich nicht gut aus?' Sämtliche Aktionen von Dante sind stilvoll in Szene gesetzt.



An Prunk kaum zu überbieten: die imposante Eingangshalle des Schlosses.

im Schloss!" sind vorerst die letzten Worte, die Ihr von dem Mädel hört. Umgeben von Meeresrauschen und Möwengeschrei setzt Ihr den Weg zur Burg fort. Dabei macht Ihr Bekanntschaft mit der angenehm direkten Steuerung: Im Gegensatz zu "Resident Evil" bewegt sich der Held ähnlich wie Solid Snake in "Metal Gear Solid" immer relativ zur aktuellen Kameraposition. Dieses 'neue' System führt anfänglich zu einiger Verwirrung, da trotz Echtzeit-Optik die Perspektiven häufig wechseln oder dramatische Kamerafahrten das Geschehen in Szene setzen. Nach kurzer Zeit habt Ihr Euch allerdings daran gewöhnt und das Herumstöbern im Schloss läuft wie geschmiert. Darüber hinaus ist Dante ein äußerst beweglicher Kerl: Während seine Zombie-jagenden S.T.A.R.S.-Kollegen immer auf dem Boden der Tatsachen bleiben, hüpft der coole Weißkopf behände über Hindernisse. Springt Ihr gegen eine Wand und betätigt die X-Taste ein zweites Mal, dann führt der Held sogar einen Doppelsprung aus – so erreicht Ihr mühelos das nächste Stockwerk! Größere Abgründe überwindet der Recke sogar



Auf Kommando aktiviert Ihr Dantes dämonische Seite. So bewegt Ihr Euch nicht nur schneller, der Held kann auch stärker zuschlagen.

automatisch. Ihr müsst nur auf die Kante zulaufen und den X-Button drücken!

Rauchende Colts

Richtig wild wird's aber erst bei Feindkontakt: Dante zückt auf Knopfdruck seine beiden Wummen und heizt dem Dämonengesindel ordentlich ein – mit Messern bestückte Marionetten, schemenhafte Sensenmänner und fette Zwischengegner hauchen reihenweise Ihr untotes Leben im donnernden Kugelhagel aus. Praktischerweise nimmt Dante die Höllenbrut dabei automatisch aufs Korn, so bleibt ihm genügend Spielraum für cooles Posen. Je nachdem, wie schnell Ihr auf den Rechteck-Button hämmert, schießt der weißblonde Schönling abwechselnd mit dem tödlichen Pistolenduo – von gezieltem Einzelfeuer bis hin zu ratterndem Kugelregen ist alles drin. Dank Zielautomatik kann sich der Held beim Ballern weiterhin bewegen: So tänzelt Ihr lässig um die Feinde, weicht mit eleganten Hüpfern nach hinten aus oder sucht die direkte Konfrontation, indem Ihr auf die Untoten zurennt.

Im weiteren Verlauf findet Dante noch eine Wumme: eine antik anmutende, doppelläufige Schrotflinte. Die Schusswaffe ist deutlich kürzer als moderne Pump-Guns und so bedient der Recke das Gerät



Dicke Zwischenbosse geben sich bei "Devil May Cry" ein Stelldichein: Die erste Konfrontation habt Ihr mit einer Riesenspinne.

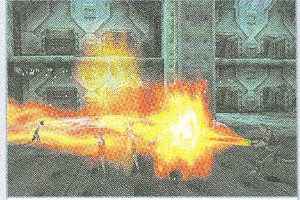


Die doppelläufige Schrotflinte leistet Euch im Nahkampf hervorragende Dienste. Die fliegenden Sensenmänner sind so schnell erledigt.

Devil inside

Der Teufel steckt bekanntlich im Detail – oder im Videospiel. Nicht nur in "Devil May Cry" schlagt Ihr Euch mit dem Fürsten der Finsternis herum, auch in anderen Titeln treibt der Gehörnte sein grausames Unwesen. Wir haben uns in die Abgründe der Hölle gewagt und präsentieren Euch im Folgenden drei empfehlenswerte PSone-Spiele, in denen Ihr den stinkenden Atem des Leibhaftigen riechen könnt...

APOCALYPSE (Activision, 1998): Der Psychopath 'Reverend' öffnet in diesem effektvollen Action-Knaller das Tor zur Hölle und startet so die in der Bibel prophezeite Apokalypse. Der Held Trey Kincaid (alias Bruce Willis) metzelt sich mit dicken Wummen durch acht mit allerlei Monstergesellen verseuchte Abschnitte. Nachdem Ihr den Tod, die Pest und den Krieg erledigt habt, erwartet Euch – na Ihr wisst schon!



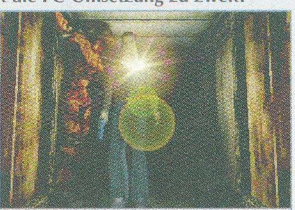
"Apocalypse": Der virtuelle Bruce Willis heizt den Dämonen kräftig ein.



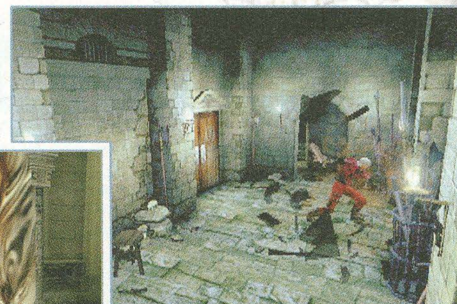
Teufelmetzeln allein oder zu zweit: "Diablo" auf PSone.

DIABLO (Electronic Arts, 1998): In dem kleinen Dorf Tristram regiert das Chaos: Das schmucke Gotteshaus hat sich über Nacht in einen Ort des Schreckens verwandelt. Unter der Kathedrale liegen nun nicht mehr die Überreste ehemaliger Dorfbewohner, vielmehr hat sich das Böse auf 16 Dungeon-Ebenen breitgemacht. Es liegt nun an Euch, mit Magie und roher Gewalt für Frieden zu sorgen. Besonders spaßig ist die PC-Umsetzung zu zweit!

SILENT HILL (Konami, 1999): Vom Entspannungs-Urlaub zum Horror-Trip: Harry Mason reist mit seiner Tochter Cheryl in die Kleinstadt Silent Hill und gerät so in einen Strudel grauenhafter Ereignisse. Seine Tochter verschwindet spurlos und Harry wird unfreiwillig zum Wanderer zwischen den Dimensionen: Inmitten grausam verstümmelter Leichen, okkulter Stätten und hämmernder Sounds findet Ihr auch den Teufel.



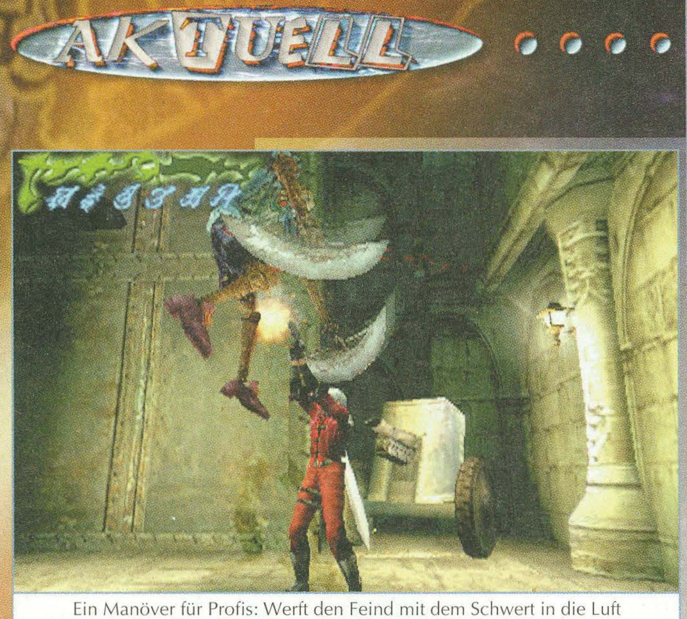
Gekreuzigt: So enden in "Silent Hill" die Gegner des Teufels.



Zerstörungswut: Ein Großteil der Schlosseinrichtung kann zerstört werden.



Diese Tür lässt sich nur mit 30 eingesammelten Orbs öffnen.


Ein Manöver für Profis: Werft den Feind mit dem Schwert in die Luft und vernichtet ihn mit krachendem Pistolenfeuer.

einfach mit einer Hand – Nachladen wie Feuern geschieht in einer perfekt animierten Bewegung. Um Munitionsnachschub müsst Ihr Euch nicht sorgen: Wie von Geisterhand erscheinen die passenden Projektile im Lauf Eurer Kanonen, bereit auf den nächsten Dämon abgefeuert zu werden.

Wer dagegen auf klassische Schwertmetzeleien abfährt, packt Dantes beeindruckende Klinge aus und schlitzt sich mit kraftvollen Hieben durch das Gespensterpack. Mit gut getimten Tastenkombinationen entlockt Ihr dem Helden furiose Combos, wuchtige Stichattacken und tödliche Schädelspalter. Action-Profis schleudern die Dämonen mit einem Schwertstreich hoch in die Luft, zücken ihre Pistolen und vernichten die Höllenbrut mit einer dramatischen Air-Juggle-Combo. Wem das nicht reicht, versetzt den Helden für kurze Zeit in den 'Devil Mode' und jagt die Teufelsbrut mit wuchtigen Energieblitzen zurück in die Hölle.

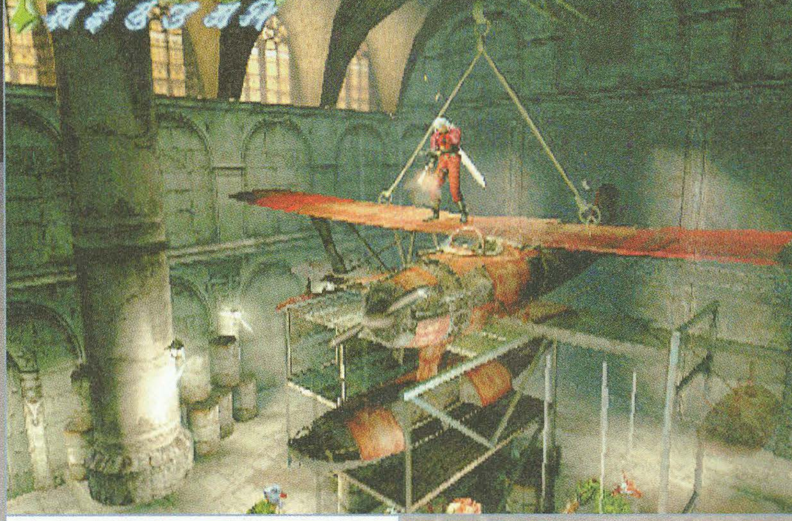

Edward mit den Scherenhänden? Leider beschränkt sich dieser Dämon nicht auf das Schneiden von Hecken!

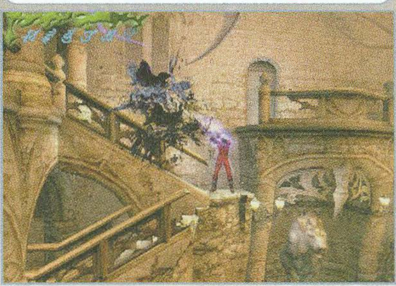
Cooles Ballern ist eindeutig der Schwerpunkt, Ihr müsst jedoch auch Genretypische Schlüssel/Schloss-Rätsel knacken: Eine Steinbüste hat z.B. eine magische Kugel in ihrem Mund stecken. Leider könnt Ihr das Item nicht einfach rausreißen. Zur Lösung benötigt Ihr ein spezielles Schwert, das Ihr der Büste in die Brust stoßt. Erst dann löst sich der glimmende Ball aus seiner Verankerung.

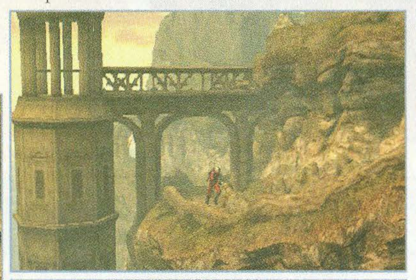
Devil May Cry

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	CAPCOM
D-RELEASE	4. QUARTAL

Ein actionlastiges Horror-Adventure mit Kultpotenzial: Dramatische Feuergefechte, brillante Echtzeit-3D-Optik und atmosphärischer Surround-Sound vermengen sich zu einem faszinierenden Spielerlebnis. Danke, Capcom!


Cooler als Clint Eastwood: Die automatische Kamera fängt Aktionen des Helden aus filmreifen Perspektiven ein.

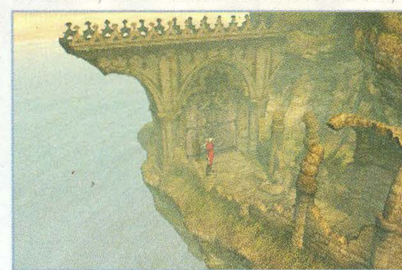


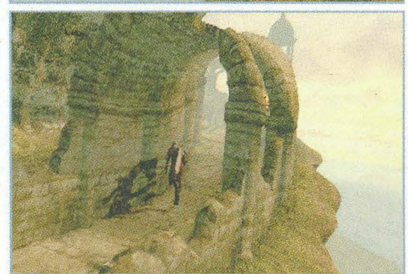


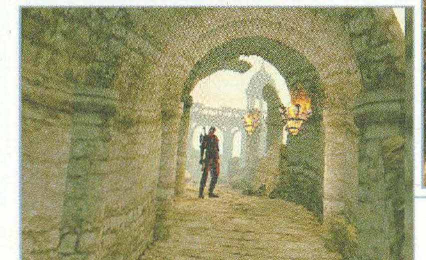
Wie in Konamis "Zone of the Enders" werden einige Gefechte mit Spezialeffekten noch dramatischer inszeniert

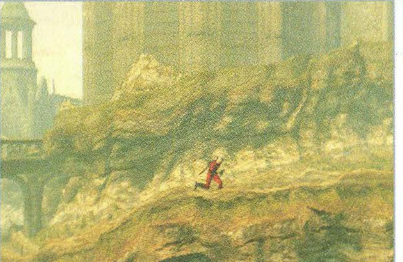
Grafische Offenbarung

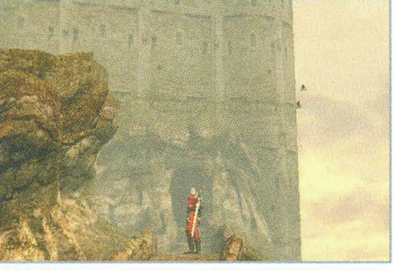
Beeindruckt der Spielablauf bereits mit furios inszenierter Action und tadelloser Steuerung, so haut Euch die Echtzeit-3D-Optik völlig aus den Socken: Endlich sieht ein PS2-Produkt – abgesehen von "Gran Turismo 3" und "Metal Gear Solid 2" – auch nach einem 'Next Generation'-Titel aus. Die Grafik bleibt selbst bei einem halben Dutzend Feinden gleichzeitig absolut flüssig und von der oft bemängelten Texturarmut auf Sonys 128-Bitter ist bei "Devil May Cry" ebenfalls nichts zu bemerken: Ihr streift durch modrige Gemäuer, flitzt durch ausladende Hallen, ergötzt Euch an Efeu-berankten Marmorsäulen und staunt über ein stilvoll möbliertes Schlafzimmer – an optischer Abwechslung mangelt es wahrlich nicht. Abgerundet wird die grafische Pracht durch atmosphärische Lichteffekte (jeder Schuss erhellt die Szenerie), atemberaubende Echtzeit-Schatten, die sogar in Abhängigkeit von der Lichtquelle ihre Intensität verändern und last but not least beeindrucken die flüssigen Animationen der Figuren. Bis zur Japan-Veröffentlichung im Sommer müssen wir uns leider noch etwas gedulden – die Teufel von Capcom kennen keine Gnade... *os*










Die ersten Schritte des Helden: Perspektivenwechsel und ausgedehnte Kamerafahrten begleiten Euch bis zum Schlosstor.

Tokyo Game Show 2001 Spring

Frühlingsgefühle im Videospielland

Kein Sega, kein Gamecube - nur Microsoft bot der PS2 die Stirn: MAN!AC besuchte die wichtigste Spielemesse Japans

Nur in Japan: Die Messe ist eine Veranstaltung für die ganze Familie.

Ende März war es wieder soweit: Bereits zum zehnten Mal lockte die Tokyo Game Show Massen an Spielewütigen in die japanische Hauptstadt. Westliche Journalisten quetschten sich im Vorortzug Richtung Messegelände neben fernöstliche Branchenvertreter und Heerscharen an Kindern und Jugendlichen. Denn im Gegensatz zu den großen amerikanischen (E3) und englischen (ECTS) Veranstaltungen sind die Videospielmessen in Japan offen für alle – der Endverbraucher soll informiert und auf zukünftige Produkte heiß gemacht werden. Und für den japanischen Kunden gibt es momentan nur zwei Systeme, die ihn brennend interessieren: die PS2 und der Game Boy Advance. So kam es auch, dass Sega ein weiteres Mal mit Abwesenheit glänzte, Nintendo aber entgegen der gewohnten Eigenbrötlerei mit der Hausmesse Spaceworld sich als Sponsor eines weitläufigen GBA-Standes hervortat.

Vor dem Vergnügen kommt die Wartezeit: Um "Final Fantasy 10" Probe zu spielen, musste man erstmal Schlange stehen.

Sony lässt sich Zeit

Erwartungsgemäß beanspruchte Sony mit seinem Stand die größte Fläche, allerdings war diese kaum proportional zur Anzahl gezeigter Eigenentwicklungen. Das wichtigste Produkt ist immer noch **Gran Turismo 3 A-spec**: Die so gut wie fertige Version (Japan-Veröffentlichung Ende April) bot auf einer nagelneuen Rallye-Strecke PS-Genuss vom Feinsten. Zudem durften Rennen mit bis zu sechs Leuten ausgefochten werden – über iLink lassen sich drei PS2s verbinden, auf denen im Splitscreen je zwei Piloten antreten.



Was ist mit der Mannschaft passiert? "Phase Paradox" bietet Survival-Horror mit Anklängen an die "Alien"-Filmreihe.



Alte Bekannte: "Sky Gunner" und den PS2-Drucker Popegg durften wir bereits vergangenes Jahr bewundern.



Bei "Gran Turismo 3 A-spec" wurden beeindruckende Regen-Replays gezeigt. Zudem durften die Besucher auf einem Rallyekurs Hand anlegen.

Neben der Comic-Flugaction **Sky Gunner**, die bereits auf der letzten TGS in spielbarer Form gezeigt wurde, stach bei Sony vor allem das Action-Adventure **Phase Paradox** ins Auge. Ihr spielt abwechselnd die Rollen dreier Mitglieder eines Rettungsteams, das Ende des Jahrhunderts auf einem havarierten Raumschiff nach dem Rechten sieht. Bei dem spannend aussehenden Survival-Horrortitel wird viel Wert auf Atmosphäre gelegt – aufwändiges Motion-Capturing diente der Animation der Hauptcharaktere, unzählige Zwischensequenzen bieten detailreiches Mienenspiel und tonnenweise Sprachausgabe. Zwei eher bizzare Titel dürften zwar nie in Deutschland erscheinen, stehen aber ganz oben auf unserem Import-Einkaufszettel: In einem PS2-Spiel mit für westliche Zungen unaussprechlichem Titel schlüpft Ihr in die Rolle eines Moskitos, der in einem Haus nach Nahrung sucht. Da die Bewohner mit reichlich Mückenspray ausgerüstet sind, müsst Ihr diese erstmal in den Schlaf dämmern und legt dazu durch beherzten Turboflug Schalter von Deckenbeleuchtung oder Stereoanlage um. Anschließend versenkt Ihr Euren Rüssel an einer freien Stelle und saugt munter den roten Lebenssaft. Und auch bei einem PSone-Titel am Sony-Stand drehte sich alles um die Nahrung: In **Yaki Niku Bugyio** fungiert Ihr als Koch eines japanischen Restaurants und brutzelt auf

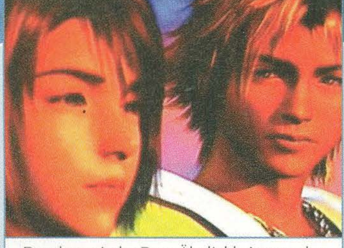




Skurril und innovativ: Sony bringt auf der PS2 eine Moskito-Simulation – leider nur für japanische Blutsauger.

Atemberaubend: Die opulente Grafikpracht von "Final Fantasy 10" setzt endlich Maßstäbe auf der PS2.

"Final Fantasy 10" spielbar



Das dynamische Duo: Ähnlichkeiten zu den "Final Fantasy 8"-Charakteren sind rein zufälliger Natur...

OHNE ZWEIFEL, das Spiel der Messe war der zehnte Teil des Square-Dauerbrenners "Final Fantasy". Der erste PS2-Auftritt des Rollenspiel-Millionensellers führte zu langen Schlangen vor dutzenden Displays und dichtem Gedränge vor einer riesigen Leinwand, auf der Zwischensequenzen im flinken Zusammenschnitt gezeigt wurden. Und wie man es von den CG-Künstlern Squares erwartet, waren die Szenen von berauschender Qualität. Gewusel in riesigen, futuristischen Fantasy-Städten, herrlich realistische Bewegungsabläufe der Charaktere und detaillierte Gesichtszüge und Mimik bei Zooms auf den blonden Haupthelden Tidus entfachten Heißhunger auf das RPG-Epos – selbst bei bekennenden "Final Fantasy"-Verächtern.

DIE SPIELBARE VERSION entführte einen in der Rolle von Tidus in ein verfallenes Dungeon-artiges Gebiet. Während man mit dem Helden über bröckelnde Stufen und durch muffige Gänge hetzte, war der Kamerawinkel nicht fix, sondern bewegte sich je nach Richtung, die man mit der Spielfigur einschlug. Neben der abwechslungsreichen Texturierung von Oberflächen wie Steinen oder Wänden überzeugten vor allem grafische Effekte: Wabernder Nebel, schäumende Wasserfälle, Gischtspritzer und realistische Beleuchtung gehören zum Besten, was man bislang auf der PS2 zu Gesicht bekam. Am gewohnten Spielprinzip hat sich nichts geändert: Durch Zufallsbegegnungen werdet Ihr in Schlachten verwickelt, in denen Ihr Eure Partymitglieder zu den Waffen greifen lasst oder mit Zaubersprüchen und Spezialfähigkeiten beeindruckende Effektfeuerwerke heraufbeschwört. Im Gegensatz zum eher kindlich aussehenden neunten Teil haben die Figuren wieder menschenartigere Züge, was nicht zuletzt an Charakter-Designer Tetsuya Nomura liegt, der schon für Teil 7 und 8 verantwortlich zeichnete. Sobald wir mehr Material in den Händen halten, erwartet Euch ein großes Preview des Square-Werks.



Die Heldengefährtin Juna im Echtzeit-Kampf. Für die Gefechte wird wie gehabt in einen eigenen Bildschirm gewechselt.



"Final Fantasy"-Tradition: Dunkelhaarige Schönheiten und mysteriöse Gestalten kreuzen Euren Weg.



Im Osten nix neues: Immernoch müsst Ihr mit Zufallskämpfen und dem antiquierten ATB-Kampfsystem leben.

Hausaufgaben

NEBEN DEM KONAMI-STAND erweckte eine kleine Ausstellungsfläche, die ebenfalls das Firmenlogo zierte, unsere Aufmerksamkeit. Hier wurde die Werbetrommel für die Spieleentwicklerschulen von Konami gerührt – interessierte Teenies durften auch gleich Anmeldeformulare ausfüllen. Sechs der kostenpflichtigen Ausbildungsstätten gibt es in Japan, eine auf Hawaii und eine auf dem amerikanischen Festland. Neben grafischen Beispielarbeiten durften die Schüler auch ein paar selbst geschaffene PSone-Spiele zeigen. In einem Geschicklichkeits-Titel musste man in Third-Person-Perspektive Löcher in einem Raum zunageln, ein anderes Spiel beschäftigte die Besucher mit einem Match Beach-Volleyball. Im Laden wird's die Spiele allerdings nie geben – sie sind nur Übungsaufgaben für angehende PS2- und Xbox-Profis.

Nicht hübsch, aber kurzweilig: Einige Arbeiten der Konami-Schüler waren spielbar.


Zeichnen Note 1: Wer Spiele entwickelt, muss auch mit dem Stift umgehen können.

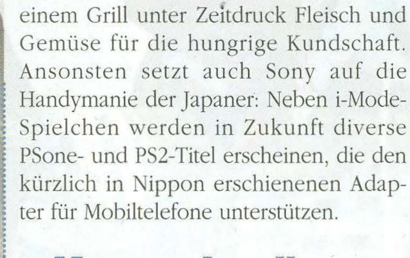


Bemani-Schwemme auf PS2: Vom Armschwinger "Para Para Paradise" gibt es schon zwei Spielhallenversionen.



Neue Controller: Rechts die "Tam Tam"-Bongos, oben die "Para Para"-Sensoren.

einem Grill unter Zeitdruck Fleisch und Gemüse für die hungrige Kundschaft. Ansonsten setzt auch Sony auf die Handymanie der Japaner: Neben i-Mode-Spielchen werden in Zukunft diverse PSone- und PS2-Titel erscheinen, die den kürzlich in Nippon erschienenen Adapter für Mobiltelefone unterstützen.


Bei Idea Factory gab's diverse Anime- und Mech-Titel – darunter auch ein Strategiespiel für Xbox.

Konami stürmt die Charts

Ein weiteres Mal bewies Konami, wer zu den wichtigsten Spieleherstellern weltweit gehört. Allein 15 PS2- und 16 GBA-Produkte wurden gezeigt, zudem hatte man als einzige Firma einen spielbaren Xbox-Titel im Programm. So bildeten sich auch lange Schlangen vor der Jetsimulation **Airforce Delta 2**, die die Grafikleistung der Microsoft-Konsole durch eine phänomenale Weitsicht unter Beweis stellte. Zudem wurden auf einer Leinwand erste Eindrücke weiterer Xbox-Projekte vermittelt: So zeigte man Sequenzen aus **ESPN Winter X Games Snowboarding 2002**, einem **ISS**-Fußballtitel und **Silent Hill 2**, wobei die vorgefertigten Filmchen wenig Aussagekraft über die reale Spielgrafik zuließen. Dafür durfte der Konami-Grusler zum ersten Mal auf der PS2 gespielt werden (siehe Seite 16). Dass japanische Zocker immer noch nicht genug vom rhythmischen Knöpfchendrücken haben, bewiesen eine ganze Reihe von Updates und neuen Titeln aus der Bemani-Welt. Neben frischen Mixes für **Beatmania** sowie **Dance Dance Revolution** bekommt die PS2 mit **Para Para Paradise** und **Tam Tam Paradise** gleich zwei neue Spezialcontroller verpasst. Bei ersterem Titel werden über Sensoren am Boden Armbewegungen in fünf Richtungen registriert, bei "Tam Tam" trommelt Ihr auf einer vierteiligen Plastikperipherie Bongobeats.

Nachdem es seit geraumer Zeit still um die Konvertierung des PC-Bestsellers **Age of Empires 2** geworden war,



"Castlevania Chronicles" führt Euch auf der PSone zu den Wurzeln der Serie



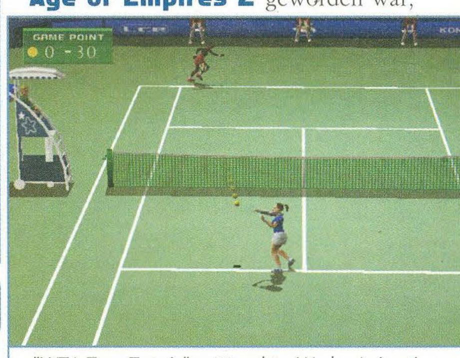
Maus und Keyboard dringend nötig: "Age of Empires 2" auf der PS2.








Der einzige spielbare Xbox-Titel: "Airforce Delta 2" lässt Euch durch abwechslungsreich texturierte Szenerien mit enormer Weitsicht düsen.



"WTA Tour Tennis" enttäuschte: Weder Animationen noch Handhabung werden der PS2 gerecht.

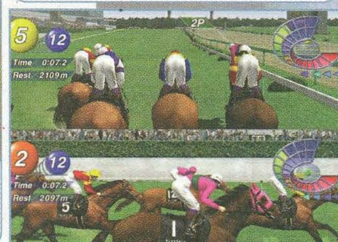

3D-"Diablo"-Killer? Die japanischen Entwickler Panther Software zeigten in einem kurzen Film Ausschnitte aus ihrem Action-Rollenspiel "Metal Dungeon" für die Xbox.


Konami im Fußballrausch: Das auf der TGS präsentierte "Winning Eleven 5" wird bei uns als erstes PS2-"ISS Pro Evolution" an den Start gehen.

zeigte Konami endlich eine erste Version des Echtzeit-Strategiespektakels. Dank USB-Keyboard und -Maus lassen sich die historischen Kampfeinheiten akkurat steuern, die geringe Fernsehauflösung führt aber zur Unübersichtlichkeit auf der Spielfläche – knapp die Hälfte des Bildschirms ist mit Icons zugekleistert. Dafür wird der Titel auch über eine Online-Option verfügen, via 56k-Modem des japanischen Drittherstellers Omron sind Multiplayer-Schlachten über Telefonleitung möglich. Ebenfalls zum erstenmal spielbar war der Titel **WTA Tour Tennis**. Allerdings hinterließ das Sportspiel bei "Virtua/Mario Tennis"-verwöhnten Multiformatfreunden einen faden Geschmack: Bescheidene Optik und wenig dynamische Ballwechsel enttäuschten.






Nur für Japan: Oben seht Ihr das Rettungshubschrauberspiel "City Crisis" von Syscom, rechts eine weitere Pferde-Sim von Koei.

Schlacht um Japan

Xbox online: In Japan werden wohl die ersten Spiele angeboten, die die Breitbandfähigkeit der Konsole unterstützen (links der Adapter).


Eine der Überraschungen am Xbox-Stand: "Dead or Alive 3" wurde auf einer Leinwand gezeigt – zunächst wird Tecmos Prügelperle exklusiv auf der Microsoft-Konsole erscheinen.

IM MONAT VOR DER TOKYO GAME SHOW vernahm man reichlich Unmut japanischer Spieleentwickler über die Geschäftspraxis von Microsoft. Zielgruppen würden nicht kommuniziert, man könne nicht einfach Millionenbudgets ins Blaue hinein verpulvern für Spiele, die dann sowieso keiner kauft. Konami ließ schließlich verlautbaren, in diesem Geschäftsjahr (also bis 31. März 2002) erscheine kein Spiel des Softwaregiganten für die Xbox. Die Tokioter Messe entpuppte sich somit zum Prüfstein, ob Microsoft die nötige Zahl japanischer Firmen an sich binden und ausreichend Titel für den Start in Nippon vorlegen kann. Aus diesem Grund zeigte sich auch Bill Gates persönlich am ersten Messetag, um mit ein paar Industriegrößen freudig kürzlich geschlossene Abkommen zu verkünden. Eine der interessantesten Allianzen ist wohl die mit Sega: Der gescheiterte Dreamcast-Hersteller wird zunächst elf Titel exklusiv für die Xbox entwickeln, darunter Umsetzungen von "Jet Set Radio" und "Sega GT", den 3D-Shooter "Gun Valkyrie" und eine Fortsetzung der Kultmarke "Panzer Dragoon" (mit einem Schwerpunkt auf Action). Zudem wird Sega den Traum von der Vernetzung der Konsolengemeinde nicht aufgeben und Inhalte liefern, die die Breitbandfähigkeiten der Xbox nutzen. Hier kommt ein weiteres Abkommen ins Spiel: Der US-Konzern arbeitet mit dem japanischen Telekommunikationsgiganten NTT zusammen, um ab 2002 einen eigenen Online-Spieleservice für die Insel bereitzustellen. Der zugehörige Breitbandadapter im Xbox-Design wurde bereits auf der Messe vorgestellt.


Das Xbox-Pressematerial bestand aus einer 'Famitsu'-Sonderausgabe

NACHDEM GATES bekannt gab, dass bereits Partnerschaften mit 70 japanischen Spielefirmen eingegangen wurden, servierte man in kurzen Filmen Häppchen aktueller Entwicklungen. Für großes Aufsehen sorgten beispielsweise Szenen aus Tecmos "Dead or Alive 3" – optisch ansprechend, spielerisch noch wenig von Teil 2 zu unterscheiden. Ein weiteres Beat'em-Up, das pünktlich zum Japanstart im Oktober erscheinen soll, wird von Microsoft in Zusammenarbeit mit Dream Publishing entwickelt. Das Demo zu "Kakuto X" zeigte drei detailliert ausgearbeitete und fein texturierte Charaktere (einen Dämon, einen Bruce-Lee-Clone und eine dehnbare Kämpferin), die einige Moves zum Besten gaben. Weitere Einblendungen zeigten, wie sehr man sich bemüht, japanische Leib- und Magengenres auf die Xbox zu bringen: So ließen sich kurze Ausschnitte aus einer Pferdesimulation und einem Anime-Adventure entdecken. Zum Schluss wurden die Logos unzähliger Japano-Entwickler eingeblendet – einzig Square fehlte in der Auflistung.

EINE WEITERE NEUIGKEIT könnte auch für die westliche Kundschaft von Interesse sein: Japan wird seinen eigenen Xbox-Controller bekommen. Wie berichtet, ist das aktuelle Modell relativ mächtig und damit viel zu groß für die im Vergleich kleinen asiatischen Hände. Laut Aussage von Microsoft Deutschland könnte man sich dazu entscheiden, auch bei uns den ursprünglich geplanten Controller durch den neuen zu ersetzen.




"Gun Valkyrie" ist einer von elf Sega-Titeln für die Xbox: In dem gezeigten Film durften sich die Besucher an rasanter, explosiver Third-Person-Action ergötzen.


Detailreiche Recken: Das Beat'em-Up "Kakuto X" wird zum Japanstart der Konsole erscheinen. Besonders die feinen Texturen machen Appetit auf eine spielbare Version.



Bei Tecmo wurden die GBA- und PS2-Folge der Zucht-Serie "Monster Farm" vorgestellt

Prügeln wie gehabt: "Capcom vs. SNK Millenium Fight Pro 2000" auf Dreamcast.

Die neueste Erfindung der Konami-Hirne: "Martial Beat" verbindet Tanz mit...

...Karate. Spezielle Armband-Controller liefern die Daten an die PS2.

Ausgeträumt

Ernüchternd war die Messe für die Anhänger von Segas 128-Bitter: Das Auslaufmodell Dreamcast geht in japanischen Läden mittlerweile für etwa 170 Mark über die Theke und ist damit günstiger als der knapp 200 Mark teure GBA. Die Bedeutungslosigkeit der Konsole wurde durch Segas Absenz und die Anzahl gesichteter Dreamcast-Titel unterstrichen. Gerade mal drei GD-ROMs forderten unsere Aufmerksamkeit, und die fiel mangels optischer und spielerischer Brillanz leidlich kurz aus. So zeigte Capcom eine Umsetzung seines Arena-Gekloppes **Heavy Metal Geomatrix**: Ist die mit Schuss- und Stichwaffen garnierte 3D-Prügelei zwischen Charakteren des Heavy-Metal-Universums schon auf Automaten nur ein paar Münzen wert, gesellt sich auf dem Dreamcast zum drögen Spielprinzip auch noch eine texturarme und fade Optik. Und auch ein zweiter Capcom-Titel strotzt nicht gerade vor Innovation und Attraktivität: **Capcom vs. SNK Millenium Fight Pro 2000** lässt Euch nun auch mit "Samurai Shodown"-Charakteren gegen die Capcom-Prominenz in gewohnter 2D-Umgebung antreten. Der dritte (für Nicht-Japaner) spielbare Titel wird zumindest in der Freakecke für feuchte Augen sorgen: Der bankrotte Entwickler SNK, der in einem versteckten Winkel der Messehalle gerade mal ein halbes Dutzend Neo Geo Pockets und ein Display aufbot, setzt **Garou Mark of the Wolfes** für die Sega-Konsole um.

Auch die PSone bekommt ihre Bemani-Updates: "Beatmania: The Sound of Tokyo" – garantiert japanopoppig.

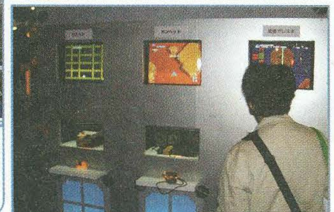
Neuigkeiten von der TGS

NAME	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	J-TERMIN
Ace Combat 4	Namco	Actionspiel	PS2	4. Quartal
Age of Empires 2	Konami	Strategie	PS2	3. Quartal
Airforce Delta 2	Konami	Flugsimulation	Xbox	2002
Armored Core Another Age	From Software	Mech-Action	PS2	2. Quartal
Beatmania Dadada!	Konami	Musikspiel	PS2	März
Beatmania IIDX 4th Style	Konami	Musikspiel	PS2	März
Capcom vs. SNK Mill. Fight Pro 2000	Capcom	Beat'em-Up	DC	2. Quartal
Castlevania Chronicles	Konami	Jump'n'Run	PS	2. Quartal
City Crisis	Syscom	Actionspiel	PS2	2. Quartal
DDR Extra Mix	Konami	Tanzspiel	PS	Juni
Dead or Alive 3	Tecmo	Beat'em-Up		2002
Devil May Cry	Capcom	Action-Adventure	PS2	2. Quartal
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	Konami	Snowboard-Simulation	Xbox	2002
Ex-Chaser	Idea Factory	Actionspiel	Xbox	2002
Final Fantasy 10	Square	Rollenspiel	PS2	Juni
Flying Circus	Syscom	Heli-Simulation	PS2	2. Quartal
Garou Mark of the Wolfes	SNK	Beat'em-Up	DC	2. Quartal
Gitaroo-Man	Koei	Musikspiel	PS2	April
Hard Hitter	Magical Comp.	Sportspiel	PS2	Juni
Heavy Metal Geomatrix	Capcom	Action	DC	2. Quartal
Jikkyou World Soccer	Konami	Sportspiel	Xbox	2002
J-Phoenix	Konami	Action	PS2	Juni
Kakuto X	Microsoft/ Dream Publishing	Beat'em-Up	Xbox	2002
Kessen 2	Koei	Strategie	PS2	März
Klonoa 2	Namco	Jump'n'Run	PS2	März
Legion	Midway	Strategiespiel	PS2	3. Quartal
Metal Gear Solid 2	Konami	Action-Adventure	PS2	4. Quartal
Monster Farm	Tecmo	Zuchtsimulation	PS2	März
Muscle Ranking 2001	Konami	Sportspiel	PS2	Mai
Neverland Saga	Idea Factory	Adventure	Xbox	2002
Para Para Paradise	Konami	Musikspiel	PS2	März
Phase Paradox	Sony	Action-Adventure	PS2	Mai
Run=Dim	Idea Factory	Mech-Taktik	PS2, DC	Sommer
Shadow Hearts	Aruze	Rollenspiel	PS2	3. Quartal
Silent Hill 2	Konami	Action-Adventure	PS2, Xbox	2. Quartal
Sky Gunner	Sony	Action	PS2	3. Quartal
Spy Hunter	Midway	Rennspiel	PS2	3. Quartal
Tam Tam Paradise	Konami	Musikspiel	PS2	2. Quartal
War Ship Commander	Koei	Simulation	PS2	erschienen
WTA Tour Tennis	Konami	Sportspiel	PS2	2. Quartal
Yanya Caballista	Koei	Skateboard-Sim.	PS2	2. Quartal



Freaks freuen sich: Mit "Garou Mark of the Wolves" kommt eines der letzten Neo-Geo-Module auf den Dreamcast.

Artdink unterstützt wie so viele andere den PS2-Drucker Poppeg: Hier seht Ihr eine neue Version von "A-Train" mit Print-Option.

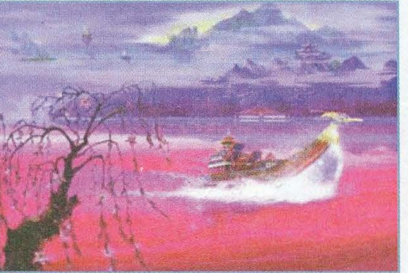




"Jet Set Radio" auf PS2 und ohne Graffiti: Koei Skateboard-Action "Yanya Caballista".



Harte Gitarren-Riffs gegen bösartige Aliens: Koeis "Gitaroo-Man" variiert bekannte Bemani-Prinzipien.



Von Koeis erstem Xbox-Projekt (einem Strategiespiel) existiert erst ein rosafarbenes Artwork

Drittentwickler auf Sparflamme

Wenig Erstaunliches hatte Namco zu bieten: Neben dem Ende März in Japan erschienenen **Klonoa 2** durfte gerade mal Hand an **Ace Combat 4 Shattered Skies** gelegt werden. Der actionlastige Jet-Simulator bot – trotz der Behauptung, er sei erst zu 30 Prozent fertig gestellt – hübsches und detailreiches Polygon-Fluggerät. Dafür gestalteten sich die Bodentexturen aber etwas langweilig. Nichtsdestotrotz sollte das Spiel die populäre "Ace Combat"-Reihe auf PS2 zu neuen Höhen führen. Retrofans amüsierten sich dagegen am sonderbaren Stand von Compile. Zum Bewerben des PSone-Vertikalshooters **Zanac X Zanac** wurde nicht das Spiel selbst gezeigt – dafür durften Klassiker wie "Zanac" (MSX) oder "Super Aleste" (SNES) auf den Original-Konsolen gezockt werden. Bei Koei überraschte hauptsächlich ein firmenfremder Titel, den die Japaner auf der Insel vertreiben werden. **Spy Hunter** von Midway basiert auf dem klassischen Automaten, lässt Euch aber in zeitgerechtem 3D hinters Steuer Eures hochgepowerten Spionmobils. Mit Raketen und MG ballert Ihr die Autos der Bösewichter zu Schrott, natürlich dürfen weder die schwarzen Limousinen und Agenten-LKW, noch der Ohrwurm-Soundtrack fehlen. Neben der traditionellen Stärke bei Taktiktiteln (**Kessen 2**, siehe Seite 28) lässt Koei nun auch in anderen Genres die Muskeln spielen. So will man Trendsportfreunde auf der PS2 mit **Yanya Caballista** erfreuen: Mit einem speziellen Miniskateboard für die Analog-Controller (ähnlich dem Brett in "Surfroid") schlittert Ihr auf vier Rädern durch Großstädte und besiegt bösartige Aliens durch Ausführen spezieller Tricks und Kombos. Die Optik erinnert durch Verwendung der 'Cell Shading'-Technik an Segas Blader-Epos "Jet Set Radio". In **Gitaroo-Man** geht's ebenfalls gegen eine Alieninvasion, diesmal aber in der Rolle eines Gitarren-bewehrten Helden, den Ihr im Bemani-Stil in die Saiten greifen lasst. Tecmo wiederum sorgte zwar für eine Überraschung, allerdings nicht auf eigener Ausstellungsfläche. Dort zeigten die Japaner gerade mal die PS2- und GBA-Versionen der Zuchtsimulation **Monster Farm**. Dafür ließ man zur Rede von Bill Gates auf der Xbox-Fläche die Bombe platzen: **Dead or Alive 3** wird (zunächst einmal) exklusiv für die Microsoft-Konsole erscheinen. Womit der Windows-Konzern noch versuchte, japanische Entwickler und Spieler hinter sich zu bringen, lest Ihr in dem Kasten auf Seite 13. Insgesamt bestätigte die TGS den weltweiten Trend: Knappe Budgets und unsichere Zukunftsaussichten machen auch den japanischen Entwicklern zu schaffen. *sf*



Die "Koudelka"-Macher Sacnoth präsentierten Ihr neues Projekt: Das Rollenspiel "Shadow Hearts" auf der PS2.

Thronfolger GBA

NINTENDOS NEUER HANDHELD schlug in Japan wie erwartet ein: Nicht nur, dass beim Verkaufsstart am 21. März etwa 600.000 Einheiten innerhalb kürzester Zeit weggingen (die restliche halbe Million wurde in den folgenden Wochen ausgeliefert), auch das Linkkabel und einige Module wie "Castlevania: Circle of the Moon" waren nach wenigen Stunden nicht mehr erhältlich. Die Tokyo Game Show spiegelte die Wichtigkeit der neuen Konsole wieder. Knapp ein Viertel aller gezeigten Titel waren GBA-Spiele, so gut wie jeder japanische Drittthersteller beteiligt sich am neuen Handheld-Boom. Konami führt z.B. seinen äußerst populären Pokémon-Konkurrenten "Yugioh" in 32 Bit fort, Capcom zeigte zur Freude vieler Fans eine spielbare Version von "Final Fight 1". Weitere interessante Neuvorstellungen waren "Breath of Fire" – eine Umsetzung des ersten SNES-Titels der Serie – und Namcos 2D-Jump'n'Run "Klonoa: Empire of Dreams". Für Nintendo-Verhältnisse ungewohnt sexy gestaltete sich die Präsentation von Big Ns "Pocket Music Sound Communications System". Kurzgeschürzte Japanerinnen zeigten interessierten Besuchern, wie sich der GBA durch das im September erscheinende Modul zum Musikinstrument machen lässt. Im Spielmodus lassen sich zu etwa 50 Tracks (darunter 25 Themen aus Nintendotiteln) im Takt die Knöpfe drücken, unter Verwendung ebensovieler Instrumente (u.a. E-Gitarre, Piano, Flöte) werden eigene Musikstücke gebastelt. In der Linkvariante darf zudem in der Gruppe gejammt werden. Die witzige Musiksoftware, die vom wohl klingenden GBA-Soundchip profitiert, wird in Japan mit einem Set Lautsprecher kombiniert und für den Preis von etwa 120 Mark auf den Markt kommen.



Deutlich über Par: "Golfmaster" ist nur eines von über einem Dutzend gezeigter Konami-Module.





Witzig und wohlklingend: Mit dem "Pocket Music Sound Communications System" wird Euer Game Boy Advance zum Hosentaschen-Musikus.





Tecmo setzt auf Pferde: Ein weiterer "Gallop Racer" auf PS2.

Grobe Klopperei: "Heavy Metal Geomatrix" wird für den Dreamcast umgesetzt.

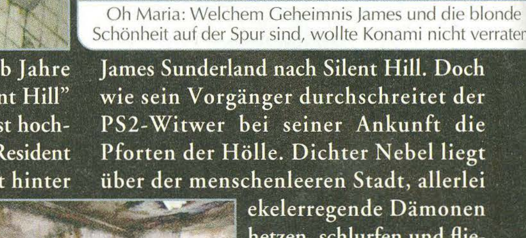


Kein grafischer Patzer, sondern ein bewusst eingesetzter Effekt: Durch die Grobkörnung des Bildes versprechen sich die Entwickler Grusel-Atmosphäre wie in altmodischen Horror-Streifen.

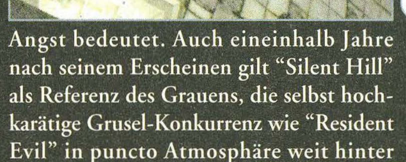
In einer kleinen

Das unheimlichste Videospiel aller Zeiten geht in die zweite Runde. Auf der Tokyo Game Show wagten wir uns Valium-gestärkt in den Vorort der Hölle: Silent Hill.

Wär ich doch zu Hause geblieben!" – ein später Gedanke der Reue, den "Silent Hill"-Protagonist Harry Mason mit zahllosen Mallorca-Reisenden teilt. Warum musste sich der Familienvater für den alljährlichen Papa-Tochter-Urlaub aber auch ausgerechnet die irdische Wahlheimat Beelzebubs aussuchen? Unerschrockene PSone-Fans erlebten hautnah mit, wie der Ausflug des Polygon-Helden bald zum albtraumhaften Horrortrip durch die Nebel des Wahnsinns wurde. Wer Konamis Survival-Horror-Epos bei Nacht mit aufgedrehter Stereo-Anlage erlebt hat, weiß, was Angst bedeutet. Auch eineinhalb Jahre nach seinem Erscheinen gilt "Silent Hill" als Referenz des Grauens, die selbst hochkarätige Grusel-Konkurrenz wie "Resident Evil" in puncto Atmosphäre weit hinter sich lässt. Die Zeit des Wartens auf einen adäquaten Thronfolger neigt sich dem Ende: Mitten im turbulenten TGS-Gewusel durften nervenstarke Besucher erstmals die langerwartete PS2-Fortsetzung am umlagerten Konami-Stand Probe spielen. Diesmal verschlägt es nicht Harry Mason, den Hauptdarsteller aus Teil 1, sondern einen brandneuen Heroen in die alles andere als idyllische Kleinstadt. Ein geheimnisvoller Brief, obskurer Weise geschickt von seiner längst verstorbenen Frau, lockt James Sunderland nach Silent Hill. Doch wie sein Vorgänger durchschreitet der PS2-Witwer bei seiner Ankunft die Pforten der Hölle. Dichter Nebel liegt über der menschenleeren Stadt, allerlei ekelerregende Dämonen hetzen, schlurfen und fliegen von Blutgier getrieben durch die düsteren Gassen. Während auf mehreren Monitoren in selbstablaufenden Demos mit verlassener Hauptstraße, gespenstischem Friedhof und Spukvilla unterschiedliche Schauplätze des Abenteuers zu sehen waren, steuerten wagemutige Besucher James Sunderland im einzigen spielbaren Level durch ein Monster-

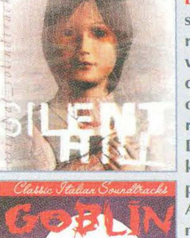


Oh Maria: Welchem Geheimnis James und die blonde Schönheit auf der Spur sind, wollte Konami nicht verraten.



Wer möchte hier nicht müssen? Latrinen haben es den Entwicklern auch bei "Silent Hill 2" angetan.

Satans Harfenspiel



DAS EINDRINGLICHSTE MERKMAL DES GRAUENS stellte beim ersten "Silent Hill" sicherlich der bizarre Soundtrack dar. Für ein Videospiel absolut ungewöhnlich, war Harry Masons Ausflug in die Stadt des Schreckens weniger mit harmonischen Klängen oder Ohrwurmmelodien, sondern mit kruden Geräuschcollagen und atonalen Tonfolgen unterlegt. Das Experiment gelang, selten zuvor war die musikalische Komponente so maßgeblich für die Atmosphäre eines Bildschirmabenteuers verantwortlich. Als Inspirationsquelle dürfte den Konami-Programmierern dabei vor allem die Musik italienischer Horrorfilme der Siebziger gedient haben. Allen voran die Avantgarde-Combo Goblin, die zahlreiche Streifen von Genre-Größen wie George A. Romero, Dario Argento oder Joe D'Amato mit für damalige Verhältnisse innovativen Synthesizer-Beatpop-Mixturen aufwertete. Für den "Silent Hill"-Score zeichnet ein nur unter dem Pseudonym Tappy bekannter Komponist verantwortlich, der bereits Snakes ersten "Metal Gear Solid"-Einsatz vertonte. Die Identität des talentierten Musikus wird seitens Konami streng gehütet – in Japan gängige Praxis, Abwerbungsangeboten von Konkurrenzfirmen vorzubeugen.





Tradition: Schlammfarben und Düsternis bestimmen die Optik des Gruslers.



Schade & unverständlich: Obwohl spielbar rückte Konami auf der TGS nur Bildschirmfotos mit Motiven aus Zwischen- und FMV-Sequenzen des zweiten "Silent Hill" heraus.

Stadt








Nettes Mädchen oder hinterlistiger Dämon? Das Render-Mienenspiel sieht sehr beeindruckend aus.

Welcome to Hell: Die schleimigen Höllenbewohner sehen dank superber Texturen und Lichteffekte um Klassen besser aus als ihre 32-Bit-Vorgänger.

verseuchtes Krankenhaus – der erste Teil lässt grüßen. Wer diesen gezockt hat, dürfte mit dem Nachfolger keinerlei Probleme haben: Nur vom schummrigen Licht einer Taschenfunzel ausgeleuchtet, schleicht James Sunderland vorsichtig durch die stockfinsteren Gänge, den Revolver stets im Anschlag. Schließlich könnte hinter jeder Ecke der virtuelle Tod in Gestalt glitschiger Mutanten und angefressener Krankenschwester-Zombies lauern. Bei der grafischen Darstellung entschieden sich die Entwickler erneut für Echtzeit-Hintergründe mit mal festgelegter, mal freier Kameraführung – spannende Schwenks und überraschende Perspektivenänderungen sind vorprogrammiert. Wenig geändert wurde auch bei der Steuerung, allerdings kann der Held dank der neuen Strafe-Funktion in besonders brenzligen Situationen nun seitlich ausweichen.

Optisch lässt der zweite Teil den 32-Bit-Erstling hoffnungsgemäß weit hinter sich. Ärgerten sich "Silent Hill"-Veteranen über magere Texturen, extreme, hardwarebedingte Kurzsicht und klobige Höllenviecher, erstrahlt der Nachfolger im beeindruckenden PS2-Licht. Hochauflösende Kulissen, geschmeidige Animationen und ebenso phantasievolles wie ekelerregendes Monster-Design können durchweg überzeugen. Am beeindruckendsten ist den Entwicklern jedoch das realistische Spiel von Licht und Schatten gelungen. Eure Taschenlampe wirft einen schummrigen Schein auf die erfasste Umgebung. Die schleimige Haut der Feinde glänzt im Strahl der Funzel kurz auf, blendende Lens-Flare-Effekte runden das effektreiche Spektakel ab.

Leider kamen Spannung und Atmosphäre aufgrund des regen Messeverkehrs während des Probespielens nur unzureichend rüber. Dennoch sieht es so aus, als stünde uns dank der Mischung aus bewährtem Spielprinzip und gelungener High-End-Optik wieder ein beängstigender Höllentrip bevor. *cg*

"Wir hatten wenig Vertrauen"

Der erst 31-jährige Akihiro Imamura war Programmierer des ersten "Silent Hill" – nun ist er der Produzent.

Wart Ihr vom Erfolg des ersten "Silent Hill" überrascht?

AKIHIRO: Bis acht Monate vor Veröffentlichung hatten wir wenig Vertrauen in den Titel. Das änderte sich erst mit den tollen Reaktionen des E3-Publikums.

Warum gibt's keinen PSone-Nachfolger?

AKIHIRO: Wir wollten all das unterbringen, was wir auf der PSone nicht machen konnten. Da blieb uns nur die PS2 und ihr Potenzial in Grafik und Leistung.

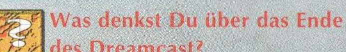
Dienten Euch klassische Hollywood-Streifen als Inspiration?

AKIHIRO: Eigentlich gar nicht. Wir ließen uns eher vom europäischen Kino beeinflussen – die Filme sind viel künstlerischer.

Was denkst Du über das Ende des Dreamcast?

AKIHIRO: Als passionierter "PSO"-Spieler war ich sehr bestürzt von dieser Geschichte. Aber Sega bleibt ja als Drittentwickler erhalten und könnte zu einem starken Konkurrenten für Konami werden.

Xbox-Grauen: *Als selbstablaufendes Demo wurde auf der TGS erstmals auch die "Silent Hill 2"-Version für die Microsoft-Konsole vorgestellt. Laut Entwickleraangaben soll diese Fassung zwar mit neuen Grafik-Routinen technisch für die Xbox optimiert werden, optische Unterschiede zum PS2-Spuk waren allerdings nicht auszumachen. Konami peilt für den Veröffentlichungstermin den Japan-Start der Xbox an, wann europäische Zocker auf Dämonenjagd gehen dürfen, ist noch unklar.*





Brücke an Kirk: Sunderlands' Ähnlichkeit mit dem 'Star Trek'-Chef ist unverkennbar.

SILENT HILL 2




GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	4. QUARTAL 2001

Willkommen in der Hölle: Rundum verbessertes Horror-Sequel mit stilvoller Highres-Optik und gewohnt packendem Spielprinzip. Abgebrühte PS2- und Horrorfans dürfen sich auf nervenzerrende Stunden am Pad freuen.







Was Sonic kann, kann Shadow schon lange: Rasante Spiralläufe und gewaltige Sprungeinlagen meistert der mysteriöse Schwarzling problemlos

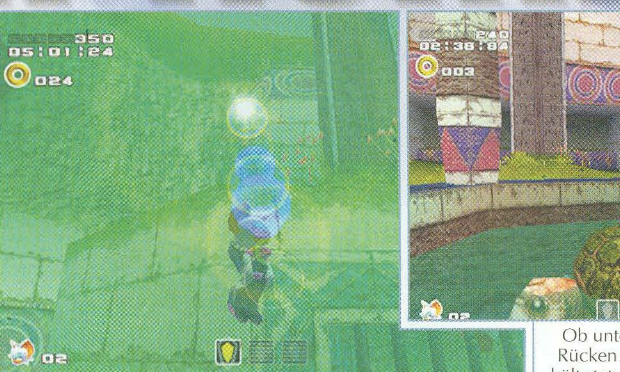
Ein Igel kommt

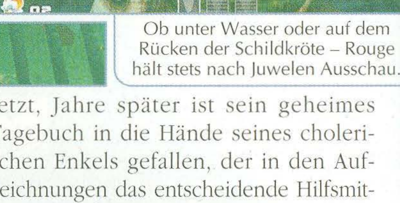
Brandheiß: Kurz vor Redaktionsschluss trudelte eine fortgeschrittene Version von "Sonic Adventure 2" mit satten sieben spielbaren Levels bei uns ein.



Dass Sonics ewiger Gegenspieler Dr. Robotnik erneut den Oberbösewicht mimt, ist hinlänglich bekannt – im zweiten Teil lernt Ihr aber auch die Verwandtschaft des rotbärtigen Tyrannen kennen. Genauer gesagt seinen Großvater, den genialen Wissenschaftler Professor Gerald Robotnik und dessen chronisch-kranke Tochter Maria. Vor fünfzig Jahren gründete der helle Kopf die erste Raumstation der Welt und konnte fortan in dem Hightech-Labor unbehelligt seinen geheimen Gen-Experimenten nachgehen. Einem Heilmittel für seine Tochter auf der Spur, erschuf der Nachwuchs-Einstein eine künstliche, mächtige Lebensform genannt Shadow. Doch die Regierung bekam Wind von dem heimlichen Forscher-Treiben im All. Bevor der Professor aber von den anrückenden Militärs in Gewahrsam genommen werden konnte, gelang es ihm, seine Tochter samt Shadow in einer Rettungskapsel zur Erde zu schießen. Ein tragischer Unfall ließ die Flucht misslingen: Während Shadow unbeschadet den blauen Planeten erreichte, tat Maria in den Armen ihres künstlichen Freundes tödlich verletzt den letzten Atemzug. Von Hass und Verzweiflung über den Verlust seiner Liebsten zerfressen, verstarb Gerald schließlich in Gefangenschaft. Jetzt, Jahre später ist sein geheimes Tagebuch in die Hände seines cholerischen Enkels gefallen, der in den Aufzeichnungen das entscheidende Hilfsmittel zur Erlangung der Weltherrschaft sieht – ein Fall für Sonic und seine Freunde.

In unserer Vorabversion waren von der alten Heldenriege bereits der Titeligel, Fuchs Tails, Rüsseltier Knuckles sowie Dr. Robotnik persönlich spielbar. Aber auch zwei brandneue Charaktere geben in "Sonic Adventure 2" Ihr Konsolen-Debüt: Die sexy Fledermäusin Rouge wurde von der Regierung beauftragt, weitere Informationen über das Projekt Shadow und die legendären Chaos-Edelsteine einzuholen. In einem Level steuerten wir die Schatzsucherin auf der Suche





Ob unter Wasser oder auf dem Rücken der Schildkröte – Rouge hält stets nach Juwelen Ausschau.







Rabiate Methode: Sonic und Robotnik stellen sich dem Feind im Kampf-Mech.

Alte Freunde & neue Feinde

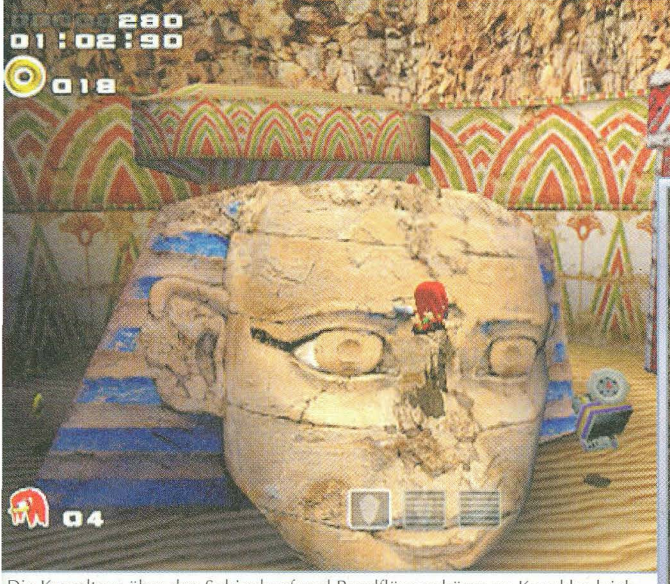
TAILS: Sonics bester Freund seit seligen Mega-Drive-Zeiten ist wie Erzfeind Robotnik ein schlaues Köpfchen. Sein außergewöhnliches Talent, allerlei nützliches und überflüssiges Zeug zu erfinden, hat dem Dreamteam zwar schon so manches mal aus der Patsche geholfen, dennoch behandelt Sonic den jungen Fuchs eher wie einen kleinen Bruder. Ein Umstand, der Tails gar nicht gefällt. Er möchte dem blauen Blitz unbedingt beweisen, dass er sehr gut auf sich alleine aufpassen kann, und dem flotten Igel nicht nur ein treuer Kumpan, sondern auch ein zu 100 Prozent verlässlicher Kampfgefährte ist.

SEINE BESONDEREN FÄHIGKEITEN: Tails geschmeidiger Doppelschwanz dient nicht nur zum Bezirzen der weiblichen Fuchswelt, mit dem Propellerschweif steigt er auch kurzzeitig in die Lüfte. Außerdem kennt er sich bestens mit allen möglichen fahr- und flugfähigen Vehikeln aus. Gerade ist sein neuestes Gefährt, die 'Cyclone' fertig geworden. Auch im Kampfroboter fühlt er sich wohl.

KNUCKLES: Das rote Gürteltier wurde auf 'Angel Island' geboren mit der Aufgabe, den 'Master Emerald' um jeden Preis zu verteidigen. Auch wenn er sich als Sonics Rivale fühlt, bewundert er doch heimlich dessen rasanten wie abenteuerlichen Lebensstil und den damit verbundenen Ruhm. Knuckles gab sein Videospieldebüt als Fiesling im dritten Mega-Drive-"Sonic", erst im Nachfolge-Modul "Sonic & Knuckles" kämpften Igel und Gürteltier Seite an Seite gegen Dr. Robotnik.

SEINE BESONDEREN FÄHIGKEITEN: Im Laufe der Jahre hat sich Knuckles einen Namen als international renommierter Schatzsucher gemacht. Auf Knopfdruck durchwühlt er den Untergrund nach kostbaren Reliquien oder besteigt mühelos die steilsten Felswände. Dank seiner fundierten Martial-Arts-Kenntnisse kann ihm zudem kaum ein Feind das Wasser reichen. Zwar ist er am Boden nicht so flink wie Sonic, dafür ermöglicht es ihm seine Haarpracht, zeitweise durch die Lüfte zu segeln.

SHADOW: Bis auf den schwarzen Körper ist er


Die Kraxeltour über den Sphinxkopf und Rundflüge gehören zu Knuckles leichtesten Übungen – ein Detektor zeigt an, wie nah Ihr einem Edelstein seid.



Mehr Spaß im Duett: *Neu an "Sonic Adventure 2" ist der Zweispielermodus. Entsprechend ihrer Talente messen sich jeweils zwei ähnlich veranlagte gute bzw. böse Charaktere. Sonic liefert sich via Splitscreen ein rasantes Wettrennen mit Ebenbild Shadow, Knuckles und Rouge überbieten sich in der Edelsteinsuche und Tails fordert Robotnik zum Kampfduell im Mech auf. Momentan hadern die Widersacher allerdings vorrangig mit der Technik, denn leider laufen die Zweispielervarianten noch recht ruckelig. Hoffen wir, dass Team Sonic diesen Missstand bis zur Veröffentlichung in den Griff bekommt.*

selten allein

nach drei der begehrten Klunker durch eine zauberhafte subtropische Oase. Wie Kollege Knuckles setzt Rouge Roboter und Flakgeschütze mit ihren beeindruckenden Martial-Arts-Künsten außer Gefecht und wühlt sich auf Knopfdruck behände ins Erdreich. Zusätzlich kann die knuddelige Schönheit problemlos auch die steilsten Felswände erklimmen und dank ihrer Flügelchen nach einem Sprung sanft zur Erde gleiten. Die Sonic-typischen Hochgeschwindigkeitsorgien sind hingegen Shadows Fachgebiet. Bei seiner Flucht aus der schwer bewachten Militärbasis flitzt der rabenschwarze Igel-Klon durch gewundene Röhren oder Loopings, schlägt flinke Haken und katapultiert sich via Bumper in schwindelerregende Höhen. Wesentlich schwerfälliger sind die Einsätze von Dr. Robotnik und Tails. Während der Oberschurke an Bord eines mit Raketen bewaffneten Mechs durch eine mythische Tempelanlage ballert, kämpft sich Tails mittels Riesenroboter zum Ausgang eines High-tech-Gefängnisses vor – knifflige Sprungpassagen und actionreiche Ballereien inklusive.

Optisch gehört Sonics zweiter 128-Bit-Einsatz schon jetzt zur Dreamcast-Spitzenklasse: So bunte, detaillierte und abwechslungsreiche Texturen gab es bislang in kaum einem Spiel zu bestaunen. Mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde und höchst seltenen Pop-Ups sind selbst die Highspeed-Passagen ein Fest fürs Auge. Inwiefern die einzelnen Level wie im ersten Teil durch eine Art Adventure-Modus inhaltlich miteinander verbunden werden, ist noch nicht raus. *cg*

Zu schön, um schon perfekt zu sein: Die Zweispielermodi werden noch von Rucklern geplagt.

Der Igel bleibt sich treu: Der zweite spielbare Level mit Segas Maskottchen in der Hauptrolle bietet alle Schikanen eines zünftigen Sonic-Parcours'.

SONIC ADVENTURE 2



GENRE	JUMP'N'RUN
HERSTELLER	SEGA
D-RELEASE	3. QUARTAL

Der Dreamcast am technischen Limit: Optisch und spielerisch brillante Mischung aus Hochgeschwindigkeits-Kursen, Action- und Geschicklichkeitswelten. Womöglich eines der letzten großen Highlights für Segas 128-Bitter.

das perfekte Ebenbild von Sonic. Shadow erblickte im Labor des genialen Wissenschaftlers Professor Gerald Robotnik das Licht der Welt – quasi als Abfallprodukt bei dessen Forschungen nach dem ewigen Leben. Während seiner Zeit auf der Raumstation freundete sich der willensstarke Kämpfer rasch mit Geralds kranker Tochter an und wurde ihr treuer Beschützer. Marias Tod bei der Flucht aus dem All traumatisierte Shadow. Ihre letzte Bitte – die Rettung des Weltfriedens – ist sein einziges Lebensziel.

SEINE BESONDEREN FÄHIGKEITEN: Blitzschnell und furchtlos wie Sonic, kann es im Wettlauf Igel gegen Igel nur der blaue Bruder mit ihm aufnehmen. Wie eine Kanonenkugel rast Shadow über Rampen und durch verschlungene Röhren. In Feindeskreisen ist vor allem seine zielsuchende Sprung-Attacke gefürchtet.

ROUGE: Sexy und rücksichtslos. Rouge weiß genau, was sie will, und bekommt fast immer, was sie sich in ihren süßen Kopf gesetzt hat. Als Juwelenliebhaberin und berühmt-berüchtigte Schatzjägerin wurde sie kürzlich vom Präsidenten instruiert, den verschwundenen Shadow aufzuspüren. Auch wenn die smarte Rouge nach außen hin das Bild der kühlen Gleichgültigkeit verkörpert, schmiedet sie in ihrem kleinen Fledermaushirn doch eifrig Ränke und Strategien, um geradewegs ans Ziel ihrer Wünsche zu gelangen.

IHRE BESONDEREN FÄHIGKEITEN: Klar, wer sich ganz alleine durchs Leben schlägt, muss einen starken Willen haben und in sämtlichen Bereichen überdurchschnittliche Fähigkeiten aufweisen. Da macht auch Rouge keine Ausnahme: Karate-Expertin, Kletter-Meisterin und professionelle Wühlmaus sind nur drei ihrer Talente. Kurze Distanzen überwindet sie am liebsten auf dem Luftweg – den Flügeln sei Dank – aber auch Tauchpassagen durch tropische Tiefen sind kein Problem.

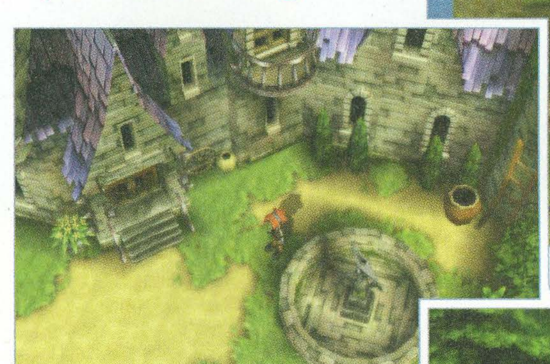
Der Teufel und Ich



Wenn der wüsste: Soeben hat Rukos Vater die Flasche mit Stan gefunden und trägt sie stolz nach Hause.

Ein Junge und sein Schatten gegen den Rest der Welt: Was passieren kann, wenn man sich auf einen Handel mit dem Teufel einlässt, erfahrt Ihr in Sonys neuem Rollenspiel "The King & I".

Stellt Euch vor, Euer Schatten ist von einem Teufel besessen... Zu jeder Gelegenheit erhebt Euer Anhängsel sein zweidimensionales Haupt, um Weisheiten zum Besten zu geben, Euch auf die Nerven zu gehen oder Eure Mitmenschen zu erschrecken. Nicht unbedingt erstrebenswert – aber genau das ist das Problem von Ruko, dem Helden in Sonys aktuellem PS2-Rollenspiel-Projekt "The King & I". Und so kam's dazu...



Nicht erschrecken! In dieser spukigen Villa leben Rukos Eltern.



Teuflisches Treiben

Ruko ist ein normaler Junge aus dem Dorf Tenel. Zusammen mit seinem Vater (dem Bürgermeister), seiner Mutter und der kleinen Schwester Anni lebt er in einer Villa außerhalb des Dorfes. Doch eines Abends, auf dem Rückweg von einem Zirkus, wird Anni von einem Geist angegriffen: Sie fällt in Ohnmacht und wacht nicht mehr auf. Eine Lösung ist schnell gefunden: Ein Flaschengeist soll helfen. Dieser ist auch schnell besorgt, hat Rukos Vater doch erst vor kurzem eine Flasche gefunden. Doch darin haust kein braver Dschinn, sondern Stanley High-Hat Trinidad der 14., Herrscher aller Teufel und Dämonen – zumindest behauptet er das. Sein Angebot: Er heilt Anni, und dafür darf er es sich in Rukos Schatten gemütlich machen. Gesagt, getan. Anni ist wohlauf und Ruko hat nun einen ständigen Begleiter. Doch das ist weniger schlimm als befürchtet, denn Stan ist eigentlich ein ganz netter Bursche. Doch nach und nach bemerkt er, dass seine vermeintlichen Untergebenen ihn vergessen haben. Andere Teufel sind aufgetaucht, die sich alle als Oberdämon ausgeben. Das kann Stan nicht auf sich sitzen lassen: Mit Ruko zieht er in die Welt, um klarzustellen, wer hier die Hörner aufhat.

An den glühenden Säulen werdet Ihr quer durch die Welt gebeamt



Habt Ihr Langeweile, ist Stan jederzeit für einen kleinen Plausch zu haben.



Der Buddy-Effekt

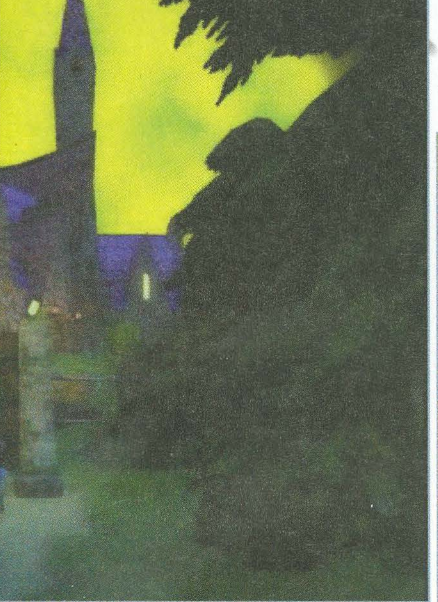
EIFRIGE KINOGÄNGER KENNEN DIE ART VON FILM: Zwei vollkommen unterschiedliche Typen müssen sich trotz aller Differenzen zusammenraufen und im Team jede Menge Gefahren bestehen – genauso wie Ruko und Stan. Doch während diese Geschichte auf Konsolen eher neu ist, kennen Cineasten das 'Buddy'-Genre schon lange. Prototyp des gemeinen Buddy-Films sind sämtliche Abenteuer von Bud Spencer und Terence Hill: Neben viel Humor und Schlägereien bekommt der Zuschauer hier alle Klischees des Genres auf dem Silbertablett serviert. Jüngster Vertreter des Buddy-Films ist der Disney-Lacher "Ein Königreich für ein Lama". Auch hier stehen die Gags im Vordergrund, die sich aus dem Verhältnis der Hauptfiguren entwickeln. Bis sich König Kusco und Bauer Pacha zusammengerauft haben, habt Ihr Euch bestens amüsiert.

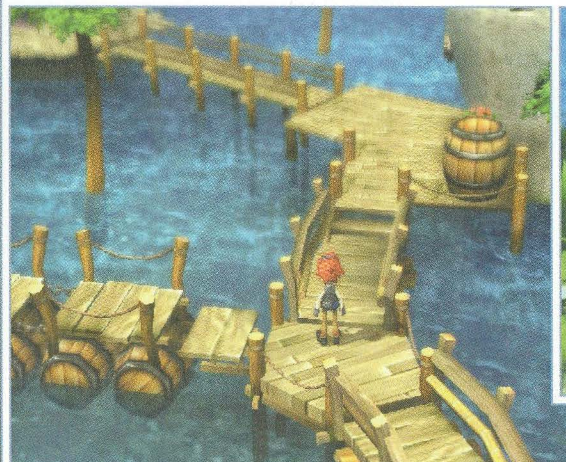


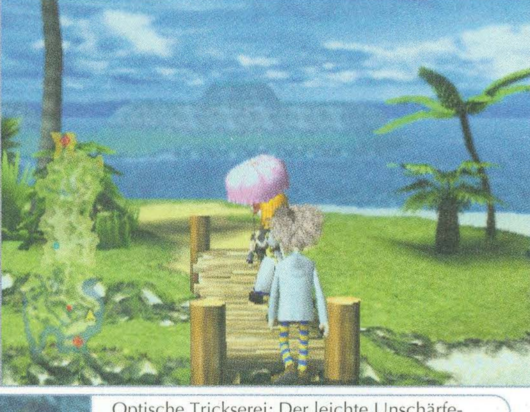
Bud Spencer und Terence Hill sind Ikonen des Buddy-Films



Das Kampfsystem ist stark "Final Fantasy"-inspiriert, hat aber dank flotterer Attacken und bizarren Gegnern seinen eigenen Charme.







Optische Trickserei: Der leichte Unschärfe-Effekt im Hintergrund ist auf diesen Bildern sehr gut zu erkennen.

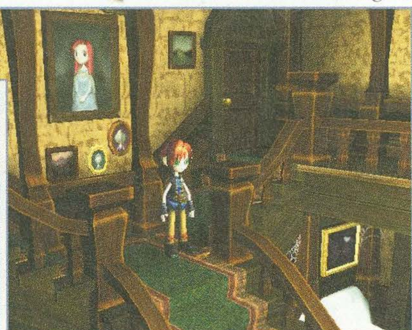


Da freut sich der Übersetzer: Sämtliche Schilder an Geschäften und Kneipen sind bereits in Englisch. Wenn auch aus dem Geschriebenen der Inhalt des Ladens nicht ganz hervorgeht...

Altbewährtes neu verpackt

"The King & I" ist ein Rollenspiel, wie es klassischer kaum sein kann: Mit einer dreiköpfigen Party durchkämmt Ihr Wiesen, Städte und Labyrinthe, vertrimmt Monster in einem separaten Kampfbildschirm und steigt munter Level um Level auf. Das besondere an dem teuflischen Abenteuer ist neben der abgedrehten Geschichte die grafische Gestaltung. Die Charaktere präsentieren sich als gelungene Mischung aus gewohntem Animestil und den Stop-Motion-Figuren aus Tim Burtons "Nightmare before Christmas". Das Ergebnis ist ein ebenso frischer wie origineller Stil, der dem Spieler schnell ans Herz wächst. Die schlaksigen Figuren mit den großen Augen muss man einfach mögen. Ebenso ansehnlich sind die Unschärfe-Effekte, die großzügig für die Darstellung der Welt von "The King & I" eingesetzt wurden. Allerdings geschieht das bei weitem nicht so penetrant wie in "Orphen" oder "DOA 2" – lediglich Objekte im Hintergrund werden weichgezeichnet, sobald Ihr Euch nähert, wird der Filter fließend zurückgenommen und Ihr könnt das Objekt in seiner ganzen Schärfe bewundern. Dieser Effekt gibt dem Spiel einen sehr filmnahen Stil, erfreut Euer Auge und kaschiert so ganz nebenbei noch den Grafikaufbau! Schlicht aber zweckmäßig ist das Kampfsystem, bei dem die 'Zener Works'-Programmierer auf lästige Zufallsbegegnungen verzichtet haben. Ähnlich wie in "Grandia 2" seht Ihr üble Monster schon von Weitem und könnt den Biestern mit etwas Geschick ausweichen. Kommt es zum Kampf, wird in einen eigenen Bildschirm umgeblendet; wie im Vorbild "Final Fantasy" müsst Ihr warten, bis Euer Zeitbalken gefüllt ist, erst dann könnt Ihr attackieren, zaubern oder feige die Flucht ergreifen.

Der besondere Clou ist Stan: Sporadisch stellt Euch der schwarze Geselle vor dem Kampf drei Fragen. Gefallen ihm Eure Antworten, greift er Euch tatkräftig unter die Arme. Aber auch außerhalb des Kampfes könnt Ihr mit seiner Unterstützung rechnen: Aufgrund seiner Größe und Zweidimensionalität ist er eine echte Hilfe. So holt er z.B. einer alten Dame Äpfel vom Baum oder kriecht unter einer Türritze durch, um diese dann von innen zu öffnen – nicht jeder Teufel ist böse!



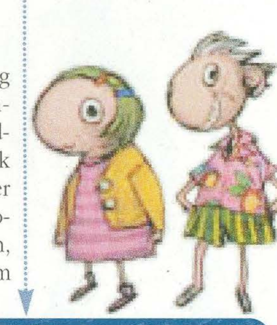
Fast wie vorberechnet: Die Detailfülle innerhalb Rukos Villa ist beachtlich.



Wer kann diesem Lächeln widerstehen? Freundet Ihr Euch mit Stan an, ist er eine nützliche Hilfe im Kampf.

Deutschland atmet auf

Trotz altbekannter Zutaten ist "The King & I" ein erfrischend spritziges Rollenspiel, das dank witziger Handlung, niedlicher Helden und zeitgemäßer Technik auch RPG-Muffel oder Square-Fanatiker in seinen Bann zieht. Sony hat versprochen, den Titel auf der E3 vorzustellen, deutsche Spieler sollen noch in diesem Jahr auf Teufelsjagd gehen können. *tm*

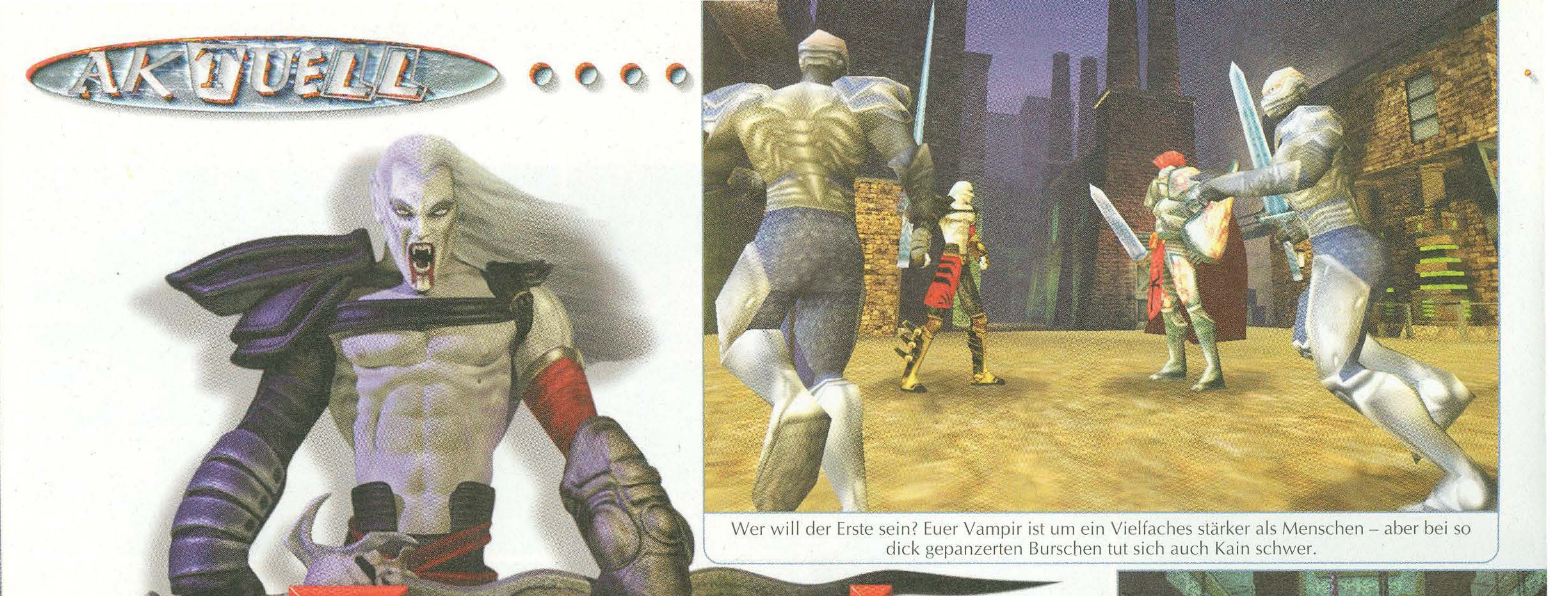


THE KING & I



GENRE	ROLLENSPIEL
HERSTELLER	SONY
D-RELEASE	4. QUARTAL

Endlich mal was Neues auf der PS2: Originelles Rollenspiel mit erfrischend witziger Präsentation und skurril-abgedrehter Handlung – zeigt den Dämonen, wer der echte Oberteufel ist.



Wer will der Erste sein? Euer Vampir ist um ein Vielfaches stärker als Menschen – aber bei so dick gepanzerten Burschen tut sich auch Kain schwer.



Vornehme Leichenblässe, gepflegtes Gebiss und ein Waschbrettbauch: Der Traum aller Vampirfrauen.

Tanz der Vampire

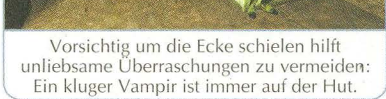
Der Herr der Fantasy-Vampire feiert seine Rückkehr: Fiesling Kain geht mit magischem Schwert und übernatürlichen Fähigkeiten auf Action-betonten Seelenfang.

Monster oder Mythos?

Für den einen ist's pure Fantasie, für den anderen ein echter Lebensinhalt: Noch immer beschäftigen sich zahllose Forscher weltweit mit dem Ursprung des Vampirismus. Manche 'Vampirologen' halten sich dabei an die rumänischen Vorfahren von Vlad Dracul (Dracula) - die Basarabs. Andere halten die biblische Dämonen-Mutter Lilith (war von Jehova ursprünglich als Adams erste Frau gedacht, ist aber reichlich verunglückt geraten) für den Ursprung der Seuche. Aber alle sind sich einig: Die Wurzeln liegen in Afrika. Die dort ebenfalls beheimateten Vampir-Fledermäuse sind übrigens nach dem Vampirismus benannt. Nicht umgekehrt.



Er ist bleich, bärenstark, mit magischen Fähigkeiten gesegnet – und er versenkt seine Reißzähne mit Vorliebe in der Halsschlagader einer leckeren Jungfrau: Der Vampir. Für gewöhnlich sind seine bevorzugten Jagdreviere viktorianische Städte, rumänische Dörfer oder – in neuzeitlichen Vampir-Storys – amerikanische Großstädte. Crystal Dynamics' Blutsauger Kain dagegen tummelt sich lieber vor klassischer Fantasy-Kulisse: Vor Jahrhunderten war er ein edler Ritter, heute ist er eine Killermaschine mit blutverschmiertem Grizzly-Gebiss. Den Menschen hat er bei blutrünstigen Eroberungszügen in ungastliche Gebirgszüge zurückgedrängt – wie's scheint, steht einem ewigen Vampir-Reich unter seiner Herrschaft nichts mehr im Weg. Fans der "Legacy of Kain"-Reihe wissen, wie's weitergeht: Kain macht die Führer der Vampir-jagenden Seraphin selbst zu Untoten – unter ihnen auch der junge "Raziel". Dessen Rachefeldzug gegen seinen Schöpfer 'Kain' konntet Ihr in "Legacy of Kain: Soul Reaver" auf der PSone nachspielen. Aber bevor er so mächtig wird, muss Kain in "Blood Omen 2" noch einige Abenteuer bestehen: Kurz vor seinem Endsieg über das Menschengeschlecht zerstreut eine geheimnisvolle Macht seine Armeen. Höchste Zeit für den monströsen Monarchen, die Sache selbst in die Hand zu nehmen: Begleitet Kain auf seiner Suche nach dem Urheber der Katastrophe durch Sümpfe, Schluchten, Wüsten und die Städte der verhassten Menschen. Wie seinem jüngeren Kollegen Raziel schaut Ihr dabei auch Kain die meiste Zeit über die Schulter, nur gelegentlich schwenkt die Kamera nach oben oder zur Seite. So verliert Ihr auch im Kampf nicht den Überblick.



Vorsichtig um die Ecke schielen hilft unliebsame Überraschungen zu vermeiden: Ein kluger Vampir ist immer auf der Hut.

Aber: Auch wenn die 3D-Abenteuer des Blutsaugers deutlich Action-lastiger sind als die von Raziel – nicht jedes Rätsel wird im Kampf geknackt. Nicht umsonst ist Kain ein Meister des Schleichens: Nachts verschmilzt Euer Vampir förmlich mit der Dunkelheit und huscht wie ein Schatten über Dächer oder durch hohle Gassen. Die perfekte Strategie, um schwachen Menschen seinen Willen aufzuzwingen: Mit seinen telepathischen Fähigkeiten bringt Kain unschuldige Passanten und Wächter dazu, ein Gatter zu öffnen, ein Artefakt zu stehlen oder auf ihre eigenen Artgenossen loszugehen. Ob Kain dem Vergleich mit den opulenten Abenteuern von Raziel standhält, verraten wir, sobald eine spielbare Version vorliegt. *rb*

Nosgoth hat sich ganz schön verändert: Die Menschen haben den Sprung vom Mittelalter ins industrielle Zeitalter geschafft.



Legacy of Kain: Blood Omen 2



GENRE	ACTION ADVENTURE
HERSTELLER	EIDOS
D-RELEASE	4. QUARTAL

Vampir-Fürst im Blutrausch: "Soul Reaver"-Fiesling Kain spielt den Helden – mit übernatürlicher Begabung und dickem Zweihandschwert geht's durch die pompösen Kulissen einer düsteren Fantasy-Welt.



Game it! Entertainment Software AG
PC ACTION
"Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen"
Versandhandel-Test PC Action 9/2000

Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

+++ Kein Mindestbestellwert +++



Formel Eins 2001*
119,99 DM



Evil Dead*
89,99 DM



C-12 Final Resistance*
89,99 DM



Banjo Tooie*
129,99 DM

PC CD · PlayStation · PS2 · Nintendo 64 · Dreamcast · DVD

Bestellen Sie über unseren WebShop
www.game-it.com

PS one

SPIELE

Titel	Preis
007 Racing	89,99
102 Dalmatiner	79,99
Ace Combat 3	99,99
Action Man 2 - Destruction X	69,99
Aladdin - Nasiras Rache	89,99
Alien - Die Wiedergeburt	84,99
Alone in the Dark 4*	99,99
Alundra 2	29,99
Anstoss Premier Manager	49,99
Aqua GT*	39,99
Arielle 2 Sehnsucht n. d. Meer	89,99
Army Men - Land, Sea&Air	29,99
Army Men - Lock and Load*	29,99
Army Men - Omega Soldier*	29,99
Army Men - Operation Meltdown	29,99
Army Men - Sarges Heroes 2	29,99
Asterix Maxi Gaudium*	79,99
Batman Gotham City Racer*	59,99
BDFL Manager 2001	79,99
Beatmania-Euro. Ed. incl. DJ-Contr.	109,99
Blade	79,99
Bombing Island	29,99
Box Champions 2001	89,99
Bundesliga Stars 2001	69,99
Buzz Lightyear of Star Command	79,99
C-12: Final Resistance*	89,99
Casper - Reise um die Welt	59,99
Castrol Honda VTR	59,99
Catan - Die erste Insel	54,99
Championship Motocross 2001*	79,99
Championship Surfer	84,99
Chase the Express	89,99
Chicken Run	59,99
Chocobo Racing	29,99
Civilisation 2	29,99
Cold Blood	99,99
Colin McRae Railye 2	79,99
Colony Wars 3 - Red Sun	59,99
Cool Boarders 4	79,99
Crash Bash	89,99
Crash Team Racing+Multitap	59,99
Croc 2	29,99
Dancing Stage-Euromix	79,99
Dancing Stage Disney Mix*	a.A.
Darkstone	89,99
Dave Mirra Freestyle BMX	79,99
Der Verkehrsgigant*	84,99
Der Weg nach El Dorado	59,99
Destruction Derby Raw	89,99
Digimon World*	89,99
Dino Crisis	49,99
Dino Crisis 2	79,99
Disney's Dinosaurier	69,99
Disney's Donald Duck Quack Attack	84,99
Disney's Magical Tetris	59,95
Driver 2	79,99
Driver 2 Special Edition*	89,99
DSF Freestyle Scooter	54,99
DSF Gerry Lopez Surf Riders	59,99
Ducati World	74,99
Duke Nukem: Land of the Babes	19,99
Dukes of Hazzard 2*	54,99
Ein Königreich für ein Lama	89,99
Evil Dead*	79,99
F1 Championship Season 2000	89,99
Fear Effect	29,99
Fear Effect 2 - Retro Helix	89,99
Fifa 2001	79,99
Final Fantasy 9	119,99
Fishermans Bait 3 edA	79,99
Formel Eins 2001*	89,99
Formula Nippon	54,99
Freestyle Motocr. McGrath vs. Pastrana	54,99
Front Mission 3	79,99
Frontschweine	49,99
Fussball Live 2	29,99
Harvest Moon*	84,99
HBO Boxing after Dark	59,99
Hugo 2	49,99
Hugo 3D-Das Geheimnis des kikur...	59,99
Incredible Crisis	59,99
Inspector Gadget*	59,99
ISS Pro Evolution 2	79,99
Jackie Chan	59,99
James Bond-Die Welt ist nicht genug	89,99
John Madden NFL 2001 eV	89,99
Kiss Pinball*	39,99
König der Löwen 2	89,99
Koudelka	74,99
Land vor u. Zeit-Das gr. Dino Rennen*	59,99
Land vor u. Zeit-Rückkehr ins große Tal	59,99
Legend of Dragoon	99,99
Lego Insel 2*	79,99
LEGO Racers	54,99
LEGO Rock Raiders	59,99
Liberogrande International	89,99
Mat Hoffmans Pro BMX*	79,99
Medal of Honor Underground	89,99
MediEvil 2	59,99
Metal Gear Solid Special Missions	49,99
Midnight in Vegas	69,99
Misadventure of Tron Bonne	69,99
Miss Spider's Tea Party*	59,99
Mission / Nike	69,99
Mobil 1 Rally Championship	19,99
MoHo	29,99
Monopoly	59,99
Monster Force*	79,99
Moorhuhn 2	49,99
Mort the Chicken	59,99
Mortal Kombat Special Forces	59,99
Ms. Pacman Maze Madness	89,99
MTV Skateboarding	59,99
MTV Sports: Pure Ride	79,99
MTV Sports: Ultimate BMX	79,99
Music 2000	49,99
NBA Hoopz	79,99
NBA Live 2001	89,99
Necronomicon*	74,99
Need for Speed:Porsche	84,99
NHL 2001	89,99
Pac Man World	69,99
Panzer Front*	49,99
Parasite Eve 2	79,99
Point Blank 3	89,99
Power Diggerz*	59,99
Power Ranger Lightspeed	79,99
Pro Pinball: Big Race USA	29,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	89,99
Radical Bikers	59,99
Rainbow Six - Rogue Spear*	59,99
Rampage Through Time	49,99
Rayman 2	79,99
Razor*	59,99
Ready 2 Rumble Boxing-Round 2	89,99
Reel Fishing 2	79,99
Road Rash Jailbreak	19,99
Saga Frontier 2	99,99
Schlümpfe: Auf die Plätze, fertig, los	64,99
Sesamstraße - Street Sports*	59,99
Sheep	94,99
Sheep Dog 'n Wolf-Part 1*	74,99
Simpsons Wrestling	49,99
Sno-Cross Championship Racing	59,99
Spec Ops Ranger Elite	29,99
Spiderman	79,99
Spiderman lim. Ed.	129,99
SPYRO 3 - Year of the dragon	89,99
Star Ixiom	59,99
Star Ocean 2-Second Story	59,99
Star Trek: Invasion	79,99
Star Wars:Demolition	79,99
Submarine Commander	59,99
Syphon Filter 2	89,99
Team Buddies	89,99
Techno Mage	89,99
Tenchu 2	29,99
Tiger Woods PGA Tour 2000	19,99
Tiger Woods PGA Tour 2001	84,99
Time Crisis Project Titan+Gun-Con*	99,99
Toca World Touring Cars /TOCA 3	79,99
Tom & Jerry in the house trap	59,99
Tomb Raider Die Chronik	94,99
Tony Hawk's Pro Skater 2	79,99
UEFA Challenge*	54,99
Ultimate Fighting Championship	59,99
Vanishing Point	74,99
Wacky Races*	124,99
Warm Up GP 2001	59,99
Warriors of Might&Magic*	49,99
WCW Backstage Assault	89,99
Wer wird Millionär?	69,99
Werner: Asphaltbrenner*	79,99
Wipeout Special Edition	59,99
Woody Woodpecker Racing	89,99
World Championship Snooker	79,99
WWF Smack Down 2: Know...	84,99
X-Men Mutant Academy	59,99
Yeh Yeh Tennis	29,99
You don't know Jack*	49,99

Zubehör

Artikel	Preis
Action Replay CDX + PC Link	59,99
Beat Pad Tanzmatte MADCATS	44,99
Bike Station Motorradlenker	69,99
Combat Cable/Link Cable MADCATS	14,99
Console Storage Rack BIGBEN	19,99
Contr. CyberShock Infrarot BLAZE	59,99
Contr. Digital farbig	9,99
Contr. Digital grau Adv. MADCATS	14,99
Contr. Dual Force Schwarz MADCATS	39,99
Contr. Dual Shock Grey SONY	59,99
Contr. Shock 2 Infrarot GUILLEMOT	44,99
Contr. Turbo Pad BIGBEN	9,99
Contr. Wireless Advanced MADCATS	54,99
Contr. Wireless DualForce MADCATS	84,99
Freestyler Board - Skateboard	79,99
Konsole Playstation ONE	249,99
LCDisplay für PSone	289,99
Lenkrad 360 Modena TM	69,99
Lenkrad Compact TM	39,99
Lenkrad Concept 4 INTERACT	189,99
Lenkrad GTR M. Schumacher BLAZE	149,99
Lenkrad Pace Racing Wheel	119,99
Lenkrad MC 2 MADCATS	119,99
Lightgun G-Con 45 SONY	89,99
Lightgun Gun+Vibration BIGBEN	49,99
Lightgun P99K Light Blaster-blau	54,99
Lightgun Scorpion BLAZE	39,99
Lightgun Scorpion II Laser	59,99
Link Kabel BLAZE	9,99
Link Kabel	9,99
Link Kabel BIGBEN	6,99
Mem. Card-grau SONY	29,99
Mem. Card 1 MB/15 Slot	9,99
Mem. Card 1 MB BIGBEN	9,99
Mem. Card 2 MB/30 Slot	14,99
Mem. Card 24 MB/360 Slot	29,99
Mem. Card 3x2MB farbig GUILLEMOT	29,99
Mem. Card 8 MB/120 Slot	19,99
Mem. Card 8 MB/120 Slot	39,99
Mouse SONY	59,99
Multi Pad	39,99
Multi Port MADCATS	49,99
Multi Tap SONY	69,99
RF-Unit / Adapter PS2/PSX	14,99
RGB Kabel+Cinch	9,99
RGB Scart Kabel Plus BLAZE	9,99
RGB-Scartkabel+AV BIGBEN	6,99
Skate Station Skateboard	139,99
Tanzmatte SONY	89,99
Verl.Kabel	9,99
XPloder CD9000 o. X-Key	39,99
Xploder Classic BLAZE	39,99
Xploder FX BLAZE	39,99
Xploder Professtional FX	69,99
Rave Station Tanzmatte BLAZE	79,99

Und vieles mehr!!!

PS2

SPIELE

Titel	Preis
4 x 4 Evolution*	94,99
7 Blades*	104,99
All Star Baseball 2002*	94,99
Armored Core 2	109,99
Army Men Air Attack 2*	99,99
Army Men Green Rogue*	99,99
Army Men Sarges Heroes 2*	99,99
Bloody Roar 3*	99,99
Crazy Taxi*	89,99
Dead or Alive 2	119,99
Disney's Dinosaurier	109,99
Disney's Donald Duck Quack Attack	109,99
Disneys Dschungelbuch	89,99
Disney's Dschungelbuch+Tanzmatte	109,99
Driving Emotion Type S	119,99
Dynasty Warrior 2	104,99
Ephemeral Fantasia*	104,99
ESPN International Track & Field	99,99
ESPN National Hockey Night*	104,99
ESPN NBA 2night	104,99
ESPN NHL*	99,99
ESPN X-Games Snowboarding	99,99
Eternal Ring edA	109,99
Evergrace	109,99
Exterminator*	119,99
F1 Championship Season 2000	119,99
F1 Racing Championship	89,99
F1 World Grand Prix 2*	a.A.
Fantavision	69,99
Fifa 2001	109,99
Formel Eins 2001*	119,99
Gauntlet Dark Legacy*	104,99
Giants*	99,99
Gradius 3 & 4	99,99
Gran Turismo 3*	119,99
Gun Griffon Blaze*	104,99
Heroes of Might & Magic*	99,99
Hidden Invasion*	104,99
International Superstar Soccer 2000	99,99
Jet Ion GP*	104,99
John Madden NFL 2001 edA.	119,99
Kengo	109,99
Kessen	119,99
Knockout Kings 2001	119,99
Le Mans*	119,99
MDK 2 - Armageddon*	104,99
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty	a.A.
Midnight Club Street Racing	94,99
Moto GP	119,99
NBA Hoopz*	104,99
NBA Live 2001	119,99
NBA Street*	109,99
NHL 2001	109,99
ONI	89,99
Operation Winback*	109,99
Orphen edA	119,99
Paris Dakar Rally*	a.A.
Pool Master	94,99
Rayman Revolution	109,99
RC Revenge Pro	94,99
Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	99,99
Red*	99,99
Red Faction*	109,99
Ring of Red*	104,99
Shadow of Memories	104,99
Silent Hill 2*	a.A.
Silent Scope	99,99
Sky Odyssey*	119,99
Soul Reaver 2 - Legacy of Kain*	109,99
SSX	109,99
Star Wars - Super Bombad Racing*	109,99
Street Fighter 3 EX	109,99
Summoner*	114,99
Swing away Golf	109,99
Tekken Tag Tournament	119,99
Theme Park World edA.	109,99
Tiger Woods PGA Tour 2001*	119,99
Time Splitters	109,99
Tokyo Highway Challenge 2*	109,99
UEFA Challenge*	99,99
Unreal Tournament*	129,99
Warriors of Might & Magic*	99,99
Wild Wild Racing	109,99
X Squad	119,99
Z.O.E. - Zone of the Enders	104,99

Zubehör

Artikel	Preis
Action Replay 2	89,99
Contr. Adv. MAD CATZ	49,99
Contr. Basic MAD CATZ*	44,99
Contr. Dual Shock Sony	59,99
Contr. Interceptor INTERACT	49,99
Contr. Shock2 Ultra Analog TM	49,99
Fernbedienung DVD BIGBEN	39,99
Fernbedienung DVD INTERACT	39,99
Fernbedienung DVD MAD CATZ	49,99
Fernbedienung DVD Saitek	49,99
Fernbedienung DVD TM	34,99
Konsole PlayStation2	799,99
Lenkrad RX 400 PS2/PSX SAITEK	79,99
Lightgun P99K Light Blaster	54,99
Mem. Card 8MB MAD CATZ*	74,99
Mem. Card 8MB SONY	89,99
Multi Player Adapter INTERACT	79,99
Multi Tap SONY	99,99
S-AV Kabel MAD CATZ	19,99
Verl.Kabel MAD CATZ	14,99
Verl.Kabel PS2/PSX	9,99
Vertical Stand Sony	29,99

DREAMCAST

SPIELE

Titel	Preis
18 Wheeler*	89,99
Aero Wings 2 - Air Strike	94,99
Championship Surfer*	84,99
Crazy Taxi	89,99
Daytona USA*	89,99
Dino Crisis	84,99
Dragon Riders*	94,99
Ducati World	84,99
F1 Racing Championship	94,99
Fighting Vipers 2*	89,99
Grand Prix 3 2000*	94,99
Grandia 2	94,99
GTA 2	89,99
Half Life dt.*	84,99
Kiss Psycho Circus	89,99
Mr. Driller	89,99
MS-R (Metropolis Street Racer)	84,99
MTV Skateboarding	39,99
Phantasy Star Online TV	79,99
Pod 2	94,99
Project Justice*	89,99
Rainbow Six + Mission	89,99
Record of Lodoss War	89,99
Resident Evil: Codename Veronica	94,99
Resident Evil 3 dt USK 16	89,99
Rogue Spear (incl. Missionen)*	84,99
Sega GT	89,99
Shenmue	99,99
Silent Scope	89,99
Skies of Arcadia*	89,99
Sonic Shuffle	89,99
Soul Calibur	99,99
Starlancer	94,99
Super Run about	84,99
Surf Rocket Racer	89,99
Tetris*	94,99
Time Stalkers	84,99
Tomb Raider Die Chronik	94,99
Tony Hawks Pro Skater 2	89,99
Ultimate Fighting Championship	94,99
Vanishing Point	94,99
Virtua Tennis	84,99
Viva Rock Vegas*	89,99
Worms World Party*	84,99

Zubehör

Artikel	Preis
Action Replay CDX DATEL	59,99
Contr. Dream MADCATS	54,99
Contr. Original SEGA	54,99
DCX Adapter	29,99
Keyboard SEGA	54,99
Konsole DREAMCAST+Keyboard	249,99
Lenkrad Ferrari Racing Wheel TM	114,99
Lenkrad MC2 MADCATS	129,99
Lightgun Dream Blaster MADCATS	69,99
Lightgun SEGA	79,99
Lightgun Sniper	49,99
Maus SEGA	59,99
MP3-Player BLAZE	49,99
RGB Scart Kabel BLAZE	19,99
RGB Scart Kabel mit Audio	9,99
RGB Scart Kabel SEGA	44,99
S-Video Kabel BLAZE	19,99
Verl. Kabel für Controller	9,99
VGA Adapter BLAZE	39,99
Vibration Pak SEGA	44,99
VMU Card 1 MB JOYTECH	29,99
VMU Card 4 MB + Transfer Cable	59,99
VMU-Card SEGA	54,99
Xploder BLAZE*	69,99

Solange Vorrat reicht!

N64 / GB Color

N64 SPIELE

Titel	Preis
Aidyn Chronicles*	109,99
Banjo Tooie*	129,99
Batman of the Future - Return of Joker	104,99
Conkers Bad Fur Day	149,99
Daffy Duck	99,99
Die Welt ist nicht genug - James Bond	119,99
Disney's Donald Duck Quack Attack	109,99
Disney's Winnie Puuh-Tiggers Honigj.	104,99
Donkey Kong + Expansion Pack	89,99
Excite Bike 64*	99,99
F1 Racing Championship	99,99
Indiana Jones and the Infernal M...*	114,99
International Superstar Soccer 2000	119,99
Mario Kart PLAYERS CHOISE	69,99
Mario Party 2	109,99
Mario Tennis N64	109,99
Mickey's Speedway	119,99
Perfect Dark	109,99
Pokemon Puzzle League	129,99
Pokemon Snap	99,99
Pokemon Stadium inkl. Transfer Pak	119,99
Rayman 2	119,99
Scooby Doo	109,99
Star Wars Episode 1: Battle for Naboo	119,99
Tom & Jerry	109,99
WWF: No Mercy	109,99
Zelda:Legend of Zelda-Majora's Mask	139,99

GB Color

Titel	Preis
Alice im Wunderland*	64,99
Donkey Kong Country	64,99
Pocket Soccer*	64,99
Pokemon ROT /GB /dv	69,99
Pokemon BLAU /GB /dv	69,99
Pokemon GELB /GB /dv	69,99
Pokemon Gold o. Silb. Edition	79,99

+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,00 DM Warenwert
- Versandkosten: Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch 2,99 DM + 5,00 NNG
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

- Telefon: 0831 / 57 51 57, 01805 / 22 53 00
- Telefax:: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: Bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:

- Game it! AG - A-6691 Jungholz
- Tel. 05676/8372
- Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

Shops:

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

26122 Oldenburg
Game Shop LKP
Staulinie 16-17 – 0441/12622

63667 Nidda
Am Wehr 6
Tel.: 06043/950915

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11
Tel.: 06331/92941

76829 Landau
Westbahnstr. 11
Tel.: 06341/144191

87435 Kempten
In der Brandstatt 6
Tel.: 0831/17762

87600 Kaufbeuren
Ledergasse 3
Tel.: 08341/971269

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21
Tel.: 08331/497799

88131 Lindau
3Plus - Rickenbacherstr. 73
TEl.: 08382/9676-0

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1
Tel.: 0911/7418811

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5
Tel.: 09231/667650

Denn unser sind viele

WORK in PROGRESS **Mit diesem Versprechen begann Acclaims atmosphärisches Horror-Abenteuer "Shadow Man". Nun steigt Mike LeRoi auf der PS2 zum zweiten Mal hinab in die Schattenwelt und kämpft gegen Satan persönlich.**

Eine Spezialität des Shadow Man ist der beidhändige Kampf – in der Linken die Schattenpistole, in der Rechten eine Machete.

Kaum hat Mike LeRoi (alias 'Shadow Man') das Böse in Form von Legion besiegt und den grausamen Tod seines kleinen Bruders überwunden, wartet in "Shadow Man: 2econd Coming" bereits der nächste Widerling. Seit 2.000 Jahren bereitet die Dämonenrasse der Grigori die Rückkehr ihres Meisters Asmodeus vor. Getarnt als Menschen arbeiteten die treuen Teufelsdiener im Verborgenen an der Erfüllung der apokalyptischen Prophezeiung, die die Welt ins Verderben reißt. Die Auferstehung des Höllenfürsten Asmodeus steht kurz bevor...

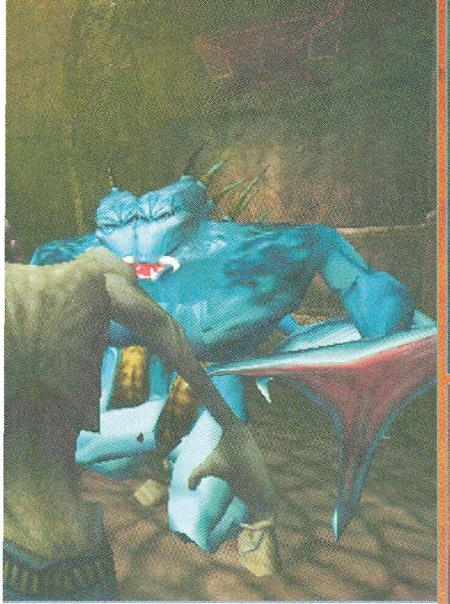
Alte Bekannte und neue Verbündete

In dem von Acclaim Teesside entwickelten zweiten Teil (geplant ist eine Trilogie) trefft Ihr einige vertraute Charaktere aus dem Erstling wieder. So seht Ihr erneut die 400 Jahre alte Voodoo-Priesterin Nettie: Mit ihr verbindet Euch seit dem ersten Teil eine besondere Hassliebe, denn sie hat Mike LeRoi durch das Einpflanzen der mystischen Schattenmaske zum Wandler zwischen den Welten gemacht. Des Nächtens oder auf Kommando transformiert Mike in den Shadow Man – sein Körper gleicht dann dem eines ausgemergelten Zombies und in seiner Brust glimmt in kaltem Blau die unheimliche Maske. Nur in dieser Gestalt dürft Ihr das Reich der Toten (Deadside) betreten und so gegen die mächtige Dämonenschar antreten – zum Schutze der restlichen Menschheit. Doch Nettie hat auch ihre guten Seiten: Im Körper einer 20-jährigen macht die rassige Latino-Frau eine verdammt sexy Figur und steht Euch zudem mit guten Ratschlägen bzw. spielerelevanten Informationen zur Seite. Gute Tipps erhält Mike auch wieder von Jaunty, der großmäuligen Schlange mit Hut: Das Reptil mit menschlichem Totenkopf fungiert erneut als Wächter zwischen der Welt der Lebenden und der Deadside – wollt Ihr in das Schattenreich vordringen, müsst Ihr Euch wohl oder übel mit dem redseligen Jaunty herumplagen. Allerdings trefft Ihr nicht nur bekannte Charaktere: Thomas Deacon, Privatdetektiv sowie selbsternannter Dämonenjäger, hat eine alte Rechnung mit den Grigori offen und unterstützt Euch tatkräftig im Kampf gegen das Böse. Ob Ihr in die Haut des Privatschnüfflers schlüpfen dürft, ist unklar, auch seine genaue Rolle in "Sha-

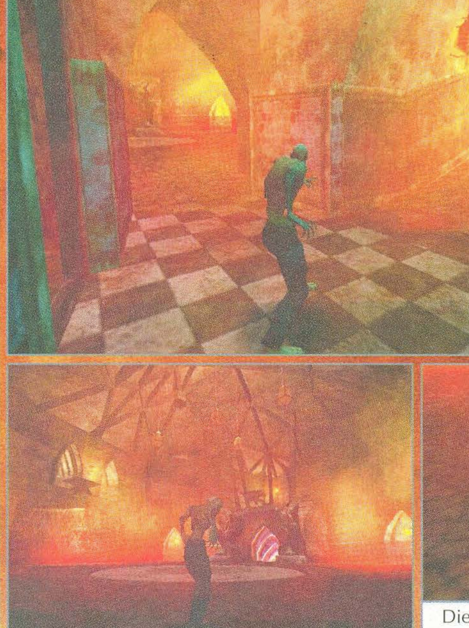
In der Welt der Lebenden (oben) und im Reich der Toten hantiert Ihr mit unterschiedlichen Waffen

Im zweiten Teil der "Shadow Man"-Trilogie müsst Ihr Euch mit wechselnden Wetterverhältnissen und dem Tag/Nacht-Zyklus arrangieren

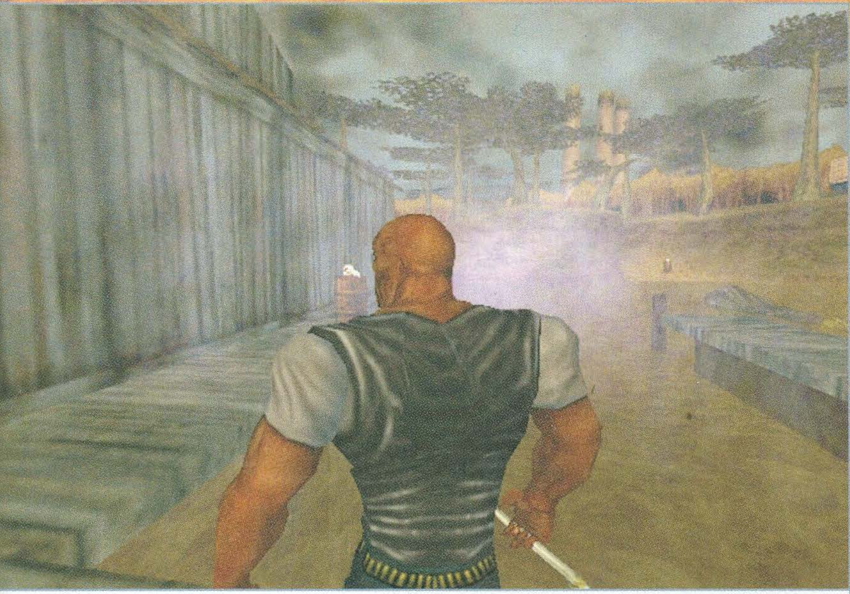

Gut abgehangen: Über gespannte Seilen meistert Ihr tödliche Abgründe.



Die abscheulichen Grigori-Dämonen sehen aus wie eine Kreuzung aus Huftier, Reptil und muskelbepacktem Body-Builder.



Die stimmungsvolle Levelarchitektur in "Shadow Man: 2econd Coming" zeigt mit ihren Spitzbögen und hohen Gewölben gotische Einflüsse



In der menschlichen Gestalt wirkt Mike LeRoi ganz und gar nicht ausgemergelt: Als bulliger Glatzkopf mit cooler Sonnenbrille zieht Ihr durch das Reich der Lebenden.



Rettungsschwimmer: Der Held fühlt sich auch im nassen Element wohl.

dow Man: 2econd Coming" ist noch ein Geheimnis der Entwickler. Fakt ist jedenfalls, dass wieder alle Spielfiguren mit professionellen Sprechern glänzen. Erste Kostproben lippensynchroner Sprachausgabe beeindrucken mit detaillierten Animationen der Gesichtspartie – sogar einzelne Muskeln sind während einer Konversation erkennbar. Bleibt nur noch zu hoffen, dass die deutsche Synchronisation ähnlich verläuft wie beim vorbildlichen Vorgänger, nämlich mit anständiger Übersetzung und emotionsgeladenen Stimmen von Berufssprechern.

Auf in den Kampf!

Leider lassen sich die Grigori nicht mit Beschwörungsformeln oder gutem Zureden aufhalten. Ohne 'Argumentationsverstärker' steht Ihr bei der Dämonenmeute auf verlorenem Posten und so greift Mike LeRoi auch im zweiten "Shadow Man"-Teil zu allerlei Waffen. Während Ihr in unserer Welt mit Shotgun, Maschinengewehr und Handgranaten herumhantiert, benutzt Ihr im Reich der Toten mystische Voodoo-Gegenstände oder zückt Eure Schattenpistole. Letztere ist von besonderer Bedeutung, da viele Eurer Gegner nur mit dieser Geister-feuernden Waffe endgültig vernichtet werden können.

Ob die aus dem Vorgänger bekannten magischen Tätowierungen Shadow Mans Leben erneut erleichtern, ist noch nicht bekannt. Der Schattenmann muss in seinem zweiten Auftritt jedenfalls von einer neuen 'Stealth'-Fähigkeit Gebrauch machen und in einigen Abschnitten so unauffällig wie Spion-Kollege Solid Snake vorgehen – einschließlich dem 'Verschwindenlassen' von getöteten Dämonenfeinden.

Die hochauflösenden 3D-Schauplätze orientieren sich am stimmungsvollen Vorgänger: Nebelverhangene Friedhöfe, dampfige Sumpfabschnitte und grell beleuchtete Stadtpassagen wechseln sich mit heißen Lavaabschnitten, riesigen Berglandschaften sowie okkulten Tempelanlagen ab. *os*





Das Grusel-Abenteuer führt den Schattenmann um die ganze Welt. Dabei sind u.a. das verschneite Russland, die Sümpfe Louisianas und die Insel der Toten.

Shadow Man: 2econd Coming

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	ACCLAIM
D-RELEASE	4. QUARTAL

Atmosphärischer zweiter Auftritt des Schattenmanns: Eine packende Story, düstere Charaktere, professionelle Sprachausgabe und detaillierte Highres-Optik versprechen teuflisch gute PS2-Unterhaltung.

Abgedreht & einfach niedlich: In Lunateas Freizeitpark fahren die Bösewichte Achterbahn, ein gut getimter Sprung trägt Klonoa über die Stachelköpfe hinweg.

Traumtänzer

Wie meinen? Unverständliches Nippon-Gejaule untermalt die Zwischensequenzen.

Rayman bekommt Konkurrenz: Comic-Kater Klonoa bereitet sich auf seinen 128-Bit-Einsatz vor, wir spielten schon mal Probe.

Köpfchen & Geschick: Bei den witzigen, meist über mehrere Runden gehenden Duellen mit den Oberbösewichten kommt Ihr nur mit der richtigen Taktik weiter.

Zeiten und Konsolen ändern sich, und mit einer neuen Hardware offensichtlich auch die Geschmäcker. Waren es auf der PSone neben den Rennspiel-Fans vor allem die Jump'n'Run-Freunde, die ohne Unterlass mit Nachschub verorgt wurden, halten sich die Hersteller auf Sonys Thronfolger mit digitalen Hüpforgien überraschend zurück. "Rayman Revolution" und "Donald Duck Quack Attack" – gerade mal zwischen zwei Titeln kann der geneigte PS2-Besitzer wählen. Ein Missstand, dem Namco Abhilfe schafft. Erstmals spielbar durften wir uns kurz vor Redaktionsschluss mit "Klonoa 2: Lunatea's Veil" vergnügen.

Wieder einmal muss Namcos Knuddel-Kätzchen in einer phantastischen Traumwelt für Ruhe und Ordnung sorgen. Das ferne Königreich Lunatea wird von einem verfeindeten Imperium bedroht. Nur wenn die fünf Friedensglocken des Landes in harmonischem Einklang läuten, kann die Invasion gestoppt werden. Genau der richtige Job für Klonoa also. Wer den schlappohrigen Titelhelden bereits durch 32-Bit-Welten gescheucht hat, dürfte mit dem PS2-Nachfolger keine Probleme haben. Über insgesamt 24 kunterbunte Polygon-Areale wie Inselwäldchen, Jahrmarktsplatz oder tropische Grotte steuert Ihr den Schwarzling auf festgelegten Pfaden. Das heißt, dass die rasante Glockenhatz zwar in alle Himmelsrichtungen scrollt, die Laufrichtung aber stets vorgegeben ist. Auf ausschweifende Erkundungstouren müsst Ihr demnach verzichten. Entsprechend einfach ist die Steuerung gehalten: Ein Knopf zum Springen, einer zum Benutzen des magischen Windrings. Wie im ersten Teil ziert der übergroße Klunker nicht nur Klonoas Pfote, sondern dient in erster Linie dazu, den zahlreichen Fieslingen den Garaus zu machen. Kommt Euch eins der niedlichen Cartoon-Monster zu Nahe, wird dieses via Ring gelähmt und Huckepack genommen. Geschulterte Bösewichte eignen sich einerseits dazu, bösartige Kollegen



Kanonenfutter: Mit dem Mörser lässt sich Klonoa auf entfernt liegende Plattformen schießen – rasante Kamerafahrt inklusive.



Von vorne, von hinten & von der Seite: Bei der spritzigen Surfbrett-Verfolgungsjagd ändert sich die Kameraperspektive ständig.



Auf dem Rücken eines freundlichen Vogels wird Schlappohr Klonoa kurzzeitig zum Air-Boarder

Herrlich: Weder Ruckeln noch verspäteter Grafik-Aufbau trübt die perfekte Cartoon-Optik.

Stil-Brüder: Wie in "Sonic Adventure 2" wurde beim zweiten "Klonoa" die Cell-Shading-Technik eingesetzt.

Ein armes Pummelbiest muss das Pflanzenungetüm aus der Höhle locken, damit Klonoa ungesehen vorbeihuschen kann.

mit einem gut gezielten Wurf in den virtuellen Tod zu reißen, zum anderen lassen sie sich vortrefflich als unfreiwillige Sprunghilfen missbrauchen: Mitten im Flug schleudert Klonoa die wehrlose Last einfach unter sich und stößt sich mit einem Satz auf die Rübe des Opfers in ungeahnte Höhen ab. Aber nicht nur klassische Genre-Kost fordert Euer Joypad-Geschick, zahlreiche Knobeleinlagen fordern Euer Hirn. Um beispielsweise im Kirmes-Spukhaus die verschlossenen Türen zu öffnen, müsst Ihr in Windeseile mehrere Zeitschalter aktivieren. Zudem bestreitet Klonoa sein neuestes Abenteuer nicht ausschließlich zu Fuß: Auf dem Rücken eines Märchenvogels gleitet er elegant durch die Lüfte, ein anderes mal liefert Ihr Euch auf einem Surfbrett feuchte Wettrennen mit den Schergen des feindlichen Imperiums – für Abwechslung ist gesorgt.

Auch optisch macht "Klonoa 2" mit fehlerfreier wie kunterbunter Optik einiges her. Hoffen wir, dass sich Publisher Sony mit der Veröffentlichung beeilt. *cg*



Jeder absolvierte Abschnitt schaltet auf der Oberweltkarte neue Pfade frei, gemeisterte Level dürft Ihr beliebig oft wiederholen.



Bruder gegen Bruder: Die großen Pummel-Geister könnt Ihr nicht so einfach per Windring schnappen.

KLONOA 2: LUNATEAS VEIL



GENRE	JUMP'N'RUN
HERSTELLER	NAMCO
D-RELEASE	UNBEKANNT

Die Sauregurkenzeit ist vorbei: Traumhaftes Hüpfspiel-Sequel mit gleichermaßen simplem wie fesselndem Spielablauf – Namcos Knuddel-Kater garantiert zuckersüße Jump'n'Run-Unterhaltung.

Kampf um China

Vom Erfolg des PS2-Erstlings motiviert, legt Koei mit "Kessen 2" noch eins drauf. Wir haben die japanische Version Probe gespielt.

Neu: Aufwändige Kulissen wie das riesige Schlachtschiff (oben) oder eine stark befestigte Burg warten auf ihre Eroberung.



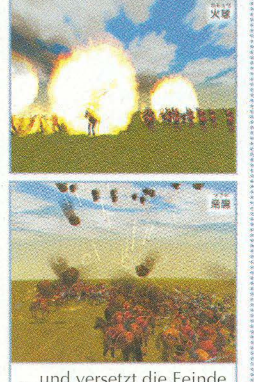
Eure Hof-Hexe holt zu einem mächtigen Zauberspruch aus...

Während Ihr in "Kessen" um die Herrschaft im mittelalterlichen Japan kämpfen durftet, wagt Ihr im zweiten Teil den Sprung aufs Festland. Diesmal spielt die Geschichte nämlich im Reich der Mitte – vor dem gleichen Hintergrund handeln übrigens auch die Koei-Serien "Dynasty Warriors" und "Romance of the Three Kingdoms".

Als chinesischer Fürst strebt Ihr nicht nur nach der Kaiserkrone, sondern kämpft zudem um das Herz Eurer Geliebten. Ein Konkurrent hat diese entführt und liefert so den Vorwand für einen Krieg von monumentalen Ausmaßen. Prompt führt Ihr Eure Mannen in die Schlacht. Dort steuert Ihr die Truppen in zwei verschiedenen Perspektiven: Auf der Taktik-Übersicht dirigiert Ihr die riesigen Einheiten der Armee, auf Wunsch zoomt Ihr näher an das Kampfgeschehen heran und beobachtet die Soldaten beim gegenseitigen Morden. Hier könnt Ihr die Kontrolle über die Führer der jeweiligen Truppenteile übernehmen und diese über das Schlachtfeld lenken. So greift Ihr direkt ins Gefecht ein, verprügelt gegnerische Soldaten und befehligt die Untergebenen des Kommandanten. Diese beginnen z.B. mit Pfeil- und Kavallerie-Attacken, zudem lasst Ihr Spezialangriffe durch die Generäle ausführen. Die haben einiges dazu gelernt und können jetzt auch auf magische Fähigkeiten zurückgreifen – explosive Feuerkugeln und tosende Wirbelstürme sind die Folge. Bei der Inszenierung der Schlachten hat man sich auf die opulente Darstellung des ersten Teils besonnen, allerdings sind die Unterbrechungen diesmal wesentlich kürzer und hemmen den Spielfluss nicht so wie im Original. Wie gehabt spielt das Geschehen in Echtzeit, in den Menüs wird die Zeit eingefroren. Habt Ihr die Schlacht hinter Euch gebracht, spinnen FMVs die Handlung weiter. Zwischen den Kämpfen haltet Ihr in brillanter Optik Kriegsrat, rekrutiert Truppen und plant die nächste Schlacht. *dm*



Fleißig, fleißig: Der treue General hat für Euch nach neuen Soldaten gesucht und tatsächlich ein paar Lebensmüde aufgetrieben.



... und versetzt die Feinde mit Feuerkugeln oder Steinhagel in Angst und Schrecken.

Alles neu macht Teil 2

EINSATZ STATT ABWARTEN: Diesmal dürft Ihr aktiv am Kampfgeschehen teilhaben und Euch mit dem General Eurer Wahl ins Getümmel stürzen. Wie in "Dynasty Warriors 2" teilt Ihr mit Schwert oder Lanze kräftig aus und könnt den Ausgang der Schlacht maßgeblich beeinflussen. Gleichzeitig bringt Ihr Euch in geeignete Position für die Spezialattacken der Kommandanten. Dabei muss übrigens nie um das Leben der edlen Krieger gefürchtet werden – die chinesischen Generäle scheinen mit einem Unverwundbarkeitszauber belegt zu sein.

ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT: Früher habt Ihr nur auf kargen Ebenen gekämpft, jetzt werden auch Burgen erobert und Seeschlachten ausgetragen. Zu diesem Zweck gibt's jede Menge neue Einheiten: Elefanten, Belagerungsmaschinen und sogar fliegende Ninja-Suizid-Kommandos.

ABRAKADABRA: Mächtige chinesische Zauberkünstler bringen Abwechslung in den öden Schlachten-Alltag. Auf beiden Seiten tummeln sich die magisch begabten Kommandanten und lassen Blitzschläge sowie Feuerbälle auf die armen Soldaten herabregnen. Steinschläge aus heiterem Himmel begraben die Krieger unter sich, klaffende Erdspalten verschlingen Eure Truppen. Auch die 'normalen' Generäle bedienen sich des ein oder anderen Tricks und fliegen wie im Hongkong-Film über das gemeine Fußvolk.



Taktischer Überblick: In verschiedenen Zoom-Stufen betrachtet Ihr den Kampf zwischen den verfeindeten Truppen.

KESSEN 2

GENRE	STRATEGIE
HERSTELLER	KOEI
D-RELEASE	NICHT BEKANNT

Aufwändig inszeniertes Strategie-Drama vor epischer Kulisse: Kämpft mit riesigen Armeen um Liebe und Ehre. Mit fulminanter Optik und jeder Menge Neuerungen ist "Kessen 2" mehr als nur eine einfache Fortsetzung.







Hudsons "Pinobee – Quest of Heart" bietet sogar aufwändiges Parallax-Scrolling

Hosentaschen-Revolution

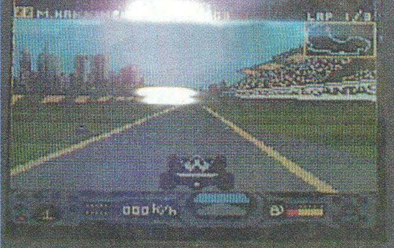
Der Japan-Start des Game Boy Advance

Endlich ist er da: Der Game Boy Advance (GBA) – Nintendos 32-Bit-Nachfolger des erfolgreichsten Handhelds aller Zeiten. Seit 21. März ist die tragbare Videospielkonsole in Japan für 9.800 Yen – umgerechnet etwa 200 Mark – erhältlich und sorgt prompt für dicke Schlagzeilen. Während die Verkäufe von PSone, PS2, Dreamcast und N64 meist auf beängstigend niedrigem Niveau vor sich hin dümpeln, trumpft der GBA mit 600.000 verkauften Einheiten in den ersten Tagen auf. Im Tokioter Bezirk Akihabara, dem größten Elektronikviertel der Welt, herrschten chaotische Zustände: Ordner mit Hinweistafeln und Megaphon versuchten, die Menschenmassen vor den Läden unter Kontrolle zu halten – wer zu spät kam, ging leer aus. Wir haben es dennoch geschafft, uns einen Game Boy Advance sowie sieben (relevante) der 24 Starttitel zu sichern. Im Folgenden lest Ihr die ersten Eindrücke rund um Hard- und Software.

Spielen im Kinoformat

Schält Ihr den GBA das erste Mal aus seiner Papp-Hülle, so fällt sofort das neue 'Breitformat' auf. Das reflektierende TFT-Farbdisplay sitzt in der Mitte, Eure Hände fassen das zierliche Gerät links und rechts davon. Diese Anordnung ermöglicht die Integration zweier Schultertasten (L- und R-Button) sowie eines 50 Prozent größeren Bildschirms im Breitbildformat – bei nahezu mit dem Game-Boy-Color-Vorgänger identischen Abmessungen. Alle GBA-Spiele nutzen natürlich dieses Mehr an Display-Größe. Dank Abwärtskompatibilität könnt Ihr allerdings auch Eure liebgewonnenen Game-Boy-Oldies in frischer Kinoleinwand-Optik genießen: Füttert Ihr das 32-Bit-Handheld z.B. mit Rares Jump'n'Run-Hit "Donkey Kong Country", dann erscheinen zunächst links und rechts vom quadratischen Bild schwarze Balken. Betätigt Ihr anschließend die L-Taste, so zoomt die Ansicht auf die komplette Breite. Allerdings wirken die Charaktere dadurch dicker als sie eigentlich sind – wem's





Ältere Game-Boy-Spiele dürft Ihr auf dem GBA wahlweise im original quadratischen Format zocken (links) oder auf Knopfdruck in der Breitbildansicht genießen





Erkennt Ihr den Unterschied? Links im Bild ist die SNES-Version des Gleiterrennens "F-Zero". Daneben seht Ihr zum Vergleich die hervorragende GBA-Umsetzung.





Großer Andrang beim GBA-Verkaufsstart in Japan: Die glücklichen Besitzer freuen sich (oben), die anderen warten in meterlangen Schlangen (unten).

nicht gefällt, der drückt kurz den R-Button und Donkey Kong wirkt wieder schlank wie eh und je.
Zum richtigen Kinoerlebnis gehört jedoch nicht nur ein großes, brillantes Bild – donnernder Surround-Sound ist mittlerweile genauso wichtig. Gut, wuchtigen Rundum-Klang liefert der GBA nicht. Mit eingestöpselten Kopfhörern lauscht Ihr dennoch wohlklingendem Stereo-Sound, der einen Vergleich mit älteren SNES-Titeln nicht zu scheuen braucht. Von dem oft grauenvollen Gepiepse mancher Game-Boy-Module ganz zu schweigen! Aus der Start-Palette blieben uns vor allem zwei Spiele in den Ohren hängen: "Castlevania: Circle of the Moon" überzeugte mit atmosphärischer Musik und "Wai Wai Racing" mit einer gesungenen Titel-Melodie. Wir sind gespannt, was in Zukunft alles aus den schnuckligen Modulen tönt.



Keine Nintendo-Konsole ohne Klempner: "Super Mario Advance" orientiert sich am NES-Vorgänger "Super Mario Bros. 2".

Die glorreichen Sieben

Wir hätten Euch gerne Spieleindrücke von allen 24 Starttiteln geliefert, doch leider hatten Nicht-Japaner ohne Vorbestellung nur geringe Chancen, überhaupt an bestimmte Spiele zu kommen. Fortuna war uns aber hold und so ergatterten wir die für westliche Zocker interessanteste Software aus dem GBA-Sortiment.
Nintendo präsentiert mit **Super Mario Advance** gleich zwei Spiele in einem. Auf dem Modul findet Ihr überarbeitete Versionen der beiden Klassiker "Mario Bros." und "Super Mario Bros. 2": In erster Variante müsst Ihr Euch auf mehreren Ebenen gegen allerlei Getier wehren, das aus zwei Röhren am oberen Ende des Levels kriecht. Koopas, Krabben und Fliegen schmeißt Ihr mit gut getimten Hüpfern auf den Rücken und anschließend aus dem Bild. Die erscheinenden Goldmünzen bringen Zusatzpunkte auf der Jagd nach dem Highscore. Macht "Mario Bros." schon im Einspieler-Modus einen Heidenspaß, so geht in der Mehrspieler-Variante mit bis zu vier menschlichen Gegnern richtig der Punk ab (siehe Kasten). Ohne Multiplayer-Modus muss das zweite Spiel auf dem Modul auskommen: "Super Mario USA" ist ein traditionelles Jump'n'Run. Zu Beginn wählt Ihr zwischen vier Charakteren, die sich in Kraft, Schnelligkeit und Sprungvermögen unterscheiden. Danach geht's ab in knapp zwei Dutzend kunterbunte Level: Ihr rupft auf Knopfdruck Gemüse aus dem Boden und erledigt damit Eure Feinde, Ihr sucht nach Bonus- und Geheimräumen, meistert knackige Hüpfpassagen und sprengt mit Bomben neue Abschnitte frei. Dank der hübsch gezeichneten Optik, den "Mario"-typischen Klängen und der exzellenten Spielbarkeit ein genialer Zeitvertreib.
Doch Nintendo hat nicht nur ein neues "Mario" zu bieten: Mit **F-Zero: Maximum Velocity** dürfen Tempo-Süchtige ihrer Neigung auch im Urlaubsstau fröhnen. Ihr klemmt Euch hinter das Steuer eines superschnellen Raumgleiters und prescht damit über futuristische Kurse mit waghalsigen Kurven.



Segas Mäusejagd sorgt nun auch auf dem GBA für hektische Duelle. Unten zum Vergleich das Dreamcast-Original.



Multiplayer-Spaß


Mit dem GBA-Linkkabel verbindet Ihr unkompliziert zwei Konsolen

Der GBA soll nicht nur Solo-Zockern die Zeit im Zugabteil oder auf Reisen versüßen, via Linkkabel vernetzt Ihr in Sekunden bis zu vier Geräte – der Multiplayer-Spaß kann beginnen. Doch so einfach wie sich das anhört, ist es leider nicht. Während beispielsweise "Super Mario Advance", "Kuru Kuru Kururin" und "Chu Chu Rocket" mit nur einem eingesteckten Modul funktionieren, könnt Ihr bei "F-Zero Advance" mit gleichen Voraussetzungen nur eine Strecke Probe spielen. Weitere Kurse und Modi öffnen sich erst, wenn bei jedem Mitspieler eine entsprechende Cartridge im Schacht steckt. Für vollständige Verwirrung sorgt schließlich Konamis "Wai Wai Racing": Hier sind bei vier Teilnehmern auch vier Module zwingend notwendig, sonst bleibt der Bildschirm dunkel. Nicht einmal eine Proberunde zum Appetitholen haben die Entwickler eingebaut. Hoffen wir, dass letztere Methode die unrühmliche Ausnahme bleibt!


Bis zu vier Spieler können gleichzeitig GBA-Titel zocken


"Mario Bros." läuft zu viert mit nur einem Modul




Dreiste Kopien müssen nicht schlecht sein: Konamis "Wai Wai Racing" spielt sich fast so perfekt wie das Vorbild "Super Mario Kart".

Die Strecken sind von Energiebarrieren begrenzt, die bei Kollision an Eurer Power-Anzeige zehren – zuviele Crashs bedeuten das Aus. Neben den A- und B-Buttons kommen hier auch die Schulter-Tasten zum Einsatz: Auf Knopfdruck neigt sich Euer Vehikel sanft zur Seite, was höhere Kurvengeschwindigkeiten ermöglicht. Optisch ist das GBA-"F-Zero" nahezu auf dem Niveau des SNES-Vorgängers: Pfeilschnelle Mode-7-Grafik und buntes Streckendesign begeistern selbst Polygon-verwöhnte Augen.

Ebenfalls von Nintendo kommt der Geschicklichkeits-Test **Kuru Kuru Kururin**. Mit dem Steuerkreuz manövriert Ihr einen sich drehenden Stab durch verwinkelte Level. Eure Aufgabe: Ihr müsst so schnell wie möglich ins Ziel kommen ohne zu oft gegen die Begrenzungsmauern zu knallen. Aufladestationen, Rotationsumkehrer und andere Extras helfen Euch bei den kniffligen Leveln. Fazit: Ein süchtig machender Zeitvertreib mit innovativem Spielkonzept.

Nintendos hektischer Geschicklichkeitstest "Kuru Kuru Kururin" beschert Euch vor allem zu viert schweißnasse Hände



Das begehrteste Modul zum GBA-Start kam jedoch von Konami, **Castlevania: Circle of the Moon**. Ähnlich wie im PSone-"Castlevania – Symphony of the Night" erforscht Ihr als Vampirjäger Nathan ein riesiges Schloss in klassischer 2D-Ansicht. Erledigte Gegner bringen Eurem Peitschen-schwingenden Helden wertvolle Erfahrungspunkte. So lernt Ihr weitere Fähigkeiten, die zu neuen Abschnitten führen. Grafisch ähnelt "Circle of the Moon" der PSone-Fassung, auf einige Special-FX und Animationsphasen müsst Ihr aber verzichten. Musikalisch ist das GBA-"Castlevania" ein echter Genuss: Neben vielen unbekannten Stücken, freuen sich Kenner über Neuinterpretationen geläufiger Musiktitel.




Tod den Kreaturen der Hölle: "Castlevania: Circle of the Moon" ist optisch wie spielerisch eines der GBA-Highlights.

Der Preis für den dreistesten Spiele-Klon geht an **Wai Wai Racing**: Stellt Euch "Super Mario Kart" kombiniert mit Konami-Charakteren vor. Spielmodi, Extrawaffen, Streckendesign und Handhabung erinnern an Nintendos Kart-Klassiker. Optisch und spielerisch ist "Wai Wai Racing" erste Sahne und versüßt mit Würde die Wartezeit auf "Mario Kart Advance".

"Bomberman"-Erfinder Hudson überrascht mit dem niedlichen Fly'n'Run **Pinobee – Quest of Heart**: Als Biene erforscht Ihr neun kunterbunte Welten, gespickt mit Feinden, Geheimräumen und Power-Ups. Grafisch ist "Pinobee" gelungen und fasziniert mit flüssigem Parallax-Scrolling und fein gezeichneten Charakteren. Spielerisch bietet es nicht so viel Tiefgang wie das GBA-"Mario", dennoch ist Hudsons Hüpfer solide Unterhaltung.

Segas GBA-Premiere übernimmt der hektische Mäuse-Puzzler **Chu Chu Rocket**. Hier lautet das Zauberwort Mehrspieler: Ihr dürft zwar auch allein gegen CPU-Konkurrenten antreten, im Puzzle-Modus die Gehirnzellen strapazieren oder Eure eigenen Level entwerfen, "Chu Chu Rocket" macht jedoch erst im Quartett richtig Spaß.

Der GBA in Deutschland

Der Eindruck nach längerem Spielen ist uneingeschränkt positiv: Der GBA liegt gut in der Hand, die Verarbeitung ist hervorragend und die Software überzeugt mit Optik auf SNES-Niveau sowie durchweg sehr guter Spielbarkeit. Ab 22. Juni könnt Ihr das gute Stück auch hierzulande für 130 Euro (etwa 260 Mark) kaufen, die Spiele werden sich bei etwa 100 Mark bewegen – ein wahrlich stolzer Preis im Vergleich zu Heimkonsolen. *os*

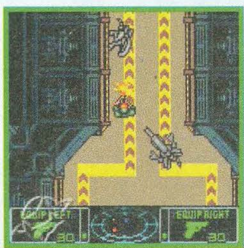
Die GBA-Spiele zum Japan-Start

NAME	HERSTELLER	GENRE
Advance GTA	MTO	Rennspiel
Castlevania: Circle of the Moon	Konami	Jump'n'Run
Chu Chu Rocket	Sega	Denkspiel
Dodgeball Advance	Atlus	Sportspiel
Dungeondice Monsters	Konami	Rollenspiel
F-Zero: Maximum Velocity	Nintendo	Rennspiel
Fire Pro Wrestling A	Spike	Beat'em-Up
Golf Master	Konami	Sportspiel
I am an Air Traffic Controller	TAM	Simulation
J-League Pocket	Konami	Sportspiel
Kuru Kuru Kururin	Nintendo	Geschicklichkeit
Mega Man EXE	Capcom	Action-RPG
Momotaro Festival	Hudson	Rollenspiel
Monster Guardians	Konami	Rollenspiel
Mr. Driller	Namco	Geschicklichkeit
Napoleon	Nintendo	Strategie
Pinobee: Quest of Heart	Hudson	Jump'n'Run
Powerful Pro Kun Baseball	Konami	Sportspiel
Silent Hill Play Novel	Konami	Adventure
Super Mario Advance	Nintendo	Jump'n'Run
Top Gear All Japan	Kemco	Rennspiel
Tweety and the Magic Jewel	Kemco	Partyspiel
Wai Wai Racing	Konami	Fun-Racer
Winning Post	Koei	Pferdesimulation



Heiße Kandidaten für den GBA-Deutschlandstart: "Tony Hawk 2", "Ready 2 Rumble 2", "GT Championship" und "Rayman Advcance".

Aliens - Thanatos Encounter



WO "ALIENS" DRAUFSTEHT, da sind Monster drin: Beim "Thanatos Encounter" landet Ihr als mehrköpfiger Marines-Trupp auf einem von den heimtückischen Kreaturen infizierten Frachter und müsst Euch mit rund einem Dutzend Waffen Eurer Haut erwehren. Die 12 Levels betrachtet Ihr dabei aus der Vogelperspektive, je nach Situation röstet Ihr die Aliens mit einem Flammenwerfer oder sprengt sie mit Granaten hoch. Überlebt Ihr lange genug, kommt Ihr in den Genuss von kurzen Filmszenen, die für Interessierte die Handlung erzählen. Taktischen Tiefgang sollte Ihr trotz verschiedener Söldner und Waffen sowie eingestreuter Rettungsaufträge nicht erwarten, für eine Runde geradliniger Balleraction ist "Aliens" dagegen gut zu gebrauchen.

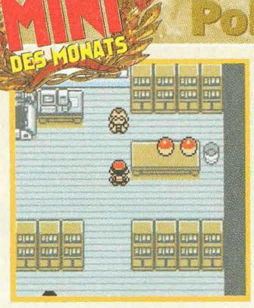
Rox



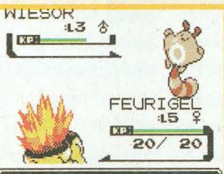
"TETRIS" WAR GESTERN: Bei "Rox" stapelt Ihr herabfallende Würfelpaare in einer Röhre. Um die einzelnen Klötze loszuwerden, müsst Ihr zwischen einem mit der gleichen Augenzahl versehenem Paar genau soviele Quader platzieren, wie auf den Randwürfeln Punkte angezeigt sind. Das klingt mehr oder weniger simpel, wird aber gerade bei Fünfern und Sechsern ziemlich happig, da hier nur vertikal gestapelt werden kann. Für zusätzliche Grübelei sorgen in höheren Levels hinzukommende Farbunterschiede, die das Abbauen deutlich erschweren. Während die Grundidee durchaus innovativ ist, wird das Spiel einfach zu schnell zu komplex, um für eine Knobelrunde zwischendurch zu taugen. Steht Ihr aber auf harte Grübler, lohnt sich ein Blick auf das Modul.

MINI DES MONATS

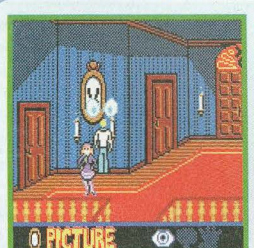
Pokémon Gold/Silber



AB IN DIE NÄCHSTE RUNDE: Pokémon-Trainer tummeln sich erstmals in einem speziell für den Game Boy Color entwickelten Abenteuer: Alleine die 100 neuen Monster wären für Pokémaniacs schon ein ausreichender Kaufgrund. Aber auch eine Reihe gelungener Innovationen fanden den Weg auf die Module: Nintendo spendete eine Echtzeit-Uhr, die Ihr bei Beginn einstellt – auf einige Monster trefft Ihr nämlich nur zu bestimmten Tageszeiten. Euer Trainer ist mit einem Handy unterwegs, über das er regelmäßig mit Nachrichten von zuhause oder Hinweisen auf versteckte Pokémon versorgt wird. Besonders interessant: Die putzigen Monster besitzen diesmal (fast) alle ein Geschlecht und können somit zur Zucht von neuen Gattungen genutzt werden. Pokémon-Anhänger greifen bedenkenlos zu.

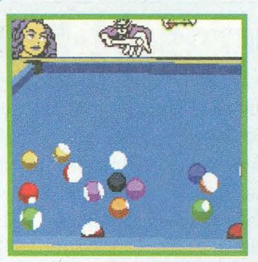


Scooby-Doo Classic Creep Capers



DER HUND und seine Gang sind unterwegs: Die vier Freunde und ihr trotteliger Köter Scooby-Doo verfolgen die Spur eines Juwelendiebs und landen prompt in einem Gruselhaus. Um dort zu bestehen, seid Ihr allerdings nicht im Jump'n'Run-Stil unterwegs, sondern spielt ein waschechtes Adventure. Action gibt es nicht, dafür erforscht Ihr Räume, setzt Gegenstände zur Rätsellösung ein und unterhaltet Euch mit anderen Figuren. Um Erfolg zu haben, müsst Ihr häufig zwischen den fünf Charakteren wechseln, denn jedes Mitglied der Truppe besitzt besondere Fähigkeiten, ohne die meistens nichts vorwärts geht. Für zappelige Game-Boy-Besitzer sind deswegen die "Classic Creep Capers" nichts. Wer einem frischen Spielerlebnis nicht abgeneigt ist, sollte sich in das gelungene Abenteuer stürzen.

3D Pocket Pool



PIXEL SIND NICHT ALLES: Während die Codemasters-Konkurrenz "Pro Pool" auf traditionelle Bitmap-Grafik setzt, geht Virgins "3D Pocket Pool" einen anderen Weg. Hier könnt Ihr mit dem Steuerkreuz den Polygon-Tisch frei drehen und zoomen. Zum besseren Zielen wird netterweise der voraussichtliche Kugellauf eingeblendet. Anschnitt und Drall sind zwar beim Stoß beeinflussbar, trotzdem lassen sich gerade bei weiten Wegen über den Filz Ungenauigkeiten nicht ganz vermeiden. Die vier vorhandenen Pool-Varianten unterscheiden sich spielerisch nur in minimalen Details und durch die Kugelgrafik. Dank der humorigen Präsentation der flippigen Gegner werdet Ihr jedoch stets zu einer neuen Runde Hosentaschen-Billard motiviert.

GAMES TO GO

AKTUELLE HANDHELD SPIELE

3D Pocket Pool

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Virgin	70 Mark

Polygon-Pool: Grafisch interessantes Billard-Experiment mit mehreren Spielvarianten und skurrilen Gegnern.

Alice in Wonderland

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Nintendo	70 Mark

Wundersam:: Abgefahrenes und liebevoll gestaltetes Jump'n'Run mit abwechslunsgreichen Actioneinlagen.

Aliens – Thanatos Encounter

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	THQ	70 Mark

Monstermassaker: Actionreiche Ballerei aus der Vogelperspektive mit vielen Waffen und fiesen Monstern.

Antz Racing

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Electronic Arts	70 Mark

Schicke Käfer: Flotte isometrische Lizenz-Raserei mit eingängiger Steuerung auf bunten Kursen.

European Super League

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Virgin	70 Mark

Krümelkick: Träge und durch sehr dunkle Farbgebung unübersichtliche und mäßig spielbare Schmalspurkickerei.

Mickey's Speedway USA

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Rare	70 Mark

Disney gibt Gas: Gut spielbarer Flitzer mit vielen Kursen und witziger Fahrschule, aber biederer Optik.

Pokémon Gold/Silber

System	Hersteller	Preis
GB, GB Color	Nintendo	80 Mark

Sammelfieber: Gelungene Pokémon-Fortsetzung mit einer Handvoll neuer Ideen und 100 frischen Monstern.

Robin Hood

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Electronic Arts	70 Mark

Waldläufer: Farbenfrohes Action-Adventure mit abwechslungsreichen Leveln und atmosphärischer Musik.

Rox

System	Hersteller	Preis
GB, GB Color	Titus	70 Mark

Würfel-Wahn: Simpel aufgemachte, aber spielerisch komplexe Knobelei – nur für Profis.



Scooby-Doo Classic Creep Capers

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	THQ	70 Mark

Grusel-Grübel: Sehr gutes, rätsellastiges Adventure mit viel Interaktion zwischen den verschiedenen Helden.

Toy Story Racer

System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Activision	70 Mark

Spielzeug-Flitzer: Innovativ gestalteter Fun-Racer mit echten 3D-Umgebungen, allerdings etwas träge ausgefallen.



BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELESZENE

Fallende Kurse: Wieder Trubel um die Microsoft-Konsole

Eines hat Bill Gates bereits jetzt geschafft: Sein Konsolenprojekt Xbox zu einem der Lieblingsthemen der weltweiten Fachmedien und Finanzblätter zu machen. Diesmal trat die Londoner 'Financial Times' eine Lawine los, die sogar Auswirkungen auf die Börse hatte. Die Zeitung nahm Berichte um das Ausbleiben der Beta-Entwicklerkits zum Anlass, über eine Verschiebung des Xbox-Starts zu spekulieren. Eigentlich sollten Drittentwickler die vorläufigen Dev-Kits im März erhalten, der Termin wurde allerdings auf unbestimmt verschoben. Laut Microsoft läuft die Entwicklung der Spiele ganz normal, da die Firmen die Alpha-Version des Kits weiter benutzten, "eines weniger weit entwickelten Modells, das bereits letzten Herbst ausgeliefert wurde." Der Konzern versprach, dass finale Kit zur E3 (Mitte Mai) zur Verfügung zu stellen und verneinte, dass es zur einer Verschiebung der Xbox-Veröffentlichung käme.
Nichtsdestotrotz nahmen etliche Anteilsinhaber diese Meldung zum Anlass, die Aktien von Spielefirmen abzustoßen, die eine dicke Palette an Xbox-Software auf ihren Veröffentlichungslisten stehen haben. So fielen die Kurse von EA und 3DO um jeweils 8,8 Prozent, die Infogrames-Aktie rutsche um 5,8 Prozent nach unten und auch THQ, Activision und Sega erlitten Verluste. Wie kopflos die Börse oft auf Meldungen und Spekulationen reagiert, zeigte das Beispiel Take 2: Obwohl Chef Kelly Sumner darauf hinwies, seine Firma hätte bis zum Ende des Finanzjahres am 31. Oktober sowieso keinen Xbox-Titel geplant, fiel der Kurs der Aktie um 10 Prozent. Auch Analysten zeigten sich von der 'Financial Times'-Meldung unbeeindruckt.

Geldnot: Indrema am Ende

Die nach dem Crash der neuen Märkte aufgekommene Unlust, Risikokapital in neue elektronische Technologien zu investieren, hat ein weiteres Opfer gefordert: Die Indrema Corporation beendete ihre Geschäftstätigkeit Anfang April. Wie in MAN!AC 9/2000 berichtet, wollte die US-amerikanische Firma das 'Indrema Entertainment System' auf den Markt bringen – eine DVD-Konsole mit Linux als Betriebssystem. Trotz intensiver Suche konnten keine neuen Geldgeber für das Projekt gewonnen werden.

NACHGEHAKT

KINDERKONSOLE: Das schwächelnde N64-Modul "Conker's Bad Fur Day" präsentiert Nintendo auf anschauliche Weise die Quittung für rigorose Zielgruppen- und Produktpolitik. Big N hat sich – spätestens mit Pokémon – voll und ganz auf die kleinsten Videospieler eingeschossen und den immer breiter werdenden Markt an erwachsenen Zockern im Regen stehen lassen. Das hatte auf den ersten Blick mehrheitlich positive Auswirkungen: Pikachu & Co. haben Game Boy und N64 über ihre Verfallszeit gerettet, Nintendo füllte und füllt mit tausenden Lizenzprodukten die Firmenkassen bis zum Bersten. Doch der Hersteller sollte sich vorsehen: Die Zielgruppe wird älter, der Hype um die Pokémon wird sich nicht ewig ausschlachten lassen – und einen Glückstreffer wie diesen landen selbst die gewieftesten Marketingköpfe nur alle heiligen Zeiten. Umsicht ist also geboten, vor allem bei der Einführung des Gamecube: Die Taschengeld-Generation alleine wird die neue Konsole nicht zum kommerziellen Erfolg machen.

Verwirrte Piraten: Neuer Kopierschutz erfolgreich

Codemasters neuartiger Kopierschutz, der zum ersten Mal beim "BDFL Manager 2001" zum Einsatz kam, hat sich als voller Erfolg entpuppt. Zwar lässt sich die Verkaufsversion ohne Probleme duplizieren, der intelligente Schutz führt aber zu Änderungen in der Software, die den Titel nach einiger Zeit unspielbar machen. Dass die Piraten keine Freude an den Kopien haben, erfuhr Codemasters aus zahlreichen Beschwerden bei der firmeneigenen Hotline. Unzählige Spieler hatten sich darüber mokiert, dass der Fußballmanager grobe Bugs hätte...

Geordnete Verhältnisse

Wohin mit all den wertvollen PS2-Spielen und DVD-Filmen? 4Gamers bietet für ordnungsliebende Zocker mit dem 'DVD/Software Storage' die passende Lösung: Für 40 Mark erhaltet Ihr eine Basisstation mit PS2-Vertikalständer (inklusive dreier Memory-Card-Slots) und zwölf Einschubfächern für DVD-Filme oder PS2-Spiele.
Doch bevor Ihr mit dem Verstauen loslegen könnt, müsst Ihr den Tower erstmal zusammensetzen. Mit ein wenig handwerklichem Geschick ist dies jedoch kein Problem und nach ein paar Minuten steht das Zubehör vor Euch auf dem Tisch.
Wer über eine größere Spiele- oder Filmesammlung verfügt, der kann für je 30 Mark zusätzliche Module mit zwölf Fächern und ohne Standfuß kaufen. Die Einheiten lassen sich übereinanderstecken und so zu einem imposanten Turm verbinden.
Äußerst praktisch: Die DVD-Hüllen werden durch Federn an der Rückseite und Häckchen an der Vorderseite vor dem Herausfallen geschützt.
Das Design der schwarzen Plastikteile orientiert sich an dem gerippten Äußeren der PS2 und passt so gut zum restlichen Equipment. Wer seine Sammlung auffällig präsentieren möchte, der kann einen Blick riskieren.

PRODUKT	
DVD Storage System	
HERSTELLER	
4Gamers	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	40 Mark

Pfiffiges Aufbewahrungssystem für PS2-Spiele und DVD-Filme.

Schlechter Tag für Conker: Verkäufe enttäuschen

Trotz hoher Wertungen in Fachmagazinen weltweit und zweifelloser Qualität liegt das N64-Modul "Conker's Bad Fur Day" wie Blei in den Regalen. In den USA, wo die Rare-Perle Anfang März erschien, wurden gerade mal 55.000 Einheiten abgesetzt – für Nintendoverhältnisse ein miserables Ergebnis. Als Grund für die Pleite werden die mangelnden Marketingaktivitäten Nintendos und die strikte Einhaltung des Verkaufsverbots an Jugendliche unter 17 Jahren angenommen.

Pokémon nicht Koran-konform: Verbot in Saudi-Arabien

Der Papst hat den Nintendo-Monstern seinen Segen erteilt, konservative Islamisten halten die Pokémon dagegen für moralisch verwerflich. Das saudische Handelsministerium hat nun die Sammelkartenspiele und Game-Boy-Module rund um die 250 Digi-Viecher aus dem Land verbannt und einen Einfuhrstop durchgesetzt. Grund ist zum einen, dass das Sammeln und Tauschen der Karten als verbotenes Glücksspiel betrachtet wird, zum anderen, dass die Pokémon islamische Lehren verletzten: Durch die unterschiedlichen Entwicklungsstufen der Hosentaschenmonster würden Darwins Evolutionstheorien befördert. Hinzu kommen diverse religiöse Symbole, die bei den Pokémon-Grafiken Verwendung finden, wie der Davidsstern, das Kreuz oder shintoistische Zeichen.

Mission: Infogrames

Nach "Terminator" und "Men in Black 2" hat sich Infogrames eine weitere populäre Filmlizenz gesichert. Das haarsträubende Tom-Cruise-Actionspektakel "Mission: Impossible 2" soll kommendes Jahr für Xbox und PS2 in digitale Form gepresst werden. Ob die Lizenz Bruno Bonnell auf seiner Mission: Weltherrschaft weiter bringt?

LICHT & SCHATTEN

ACCLAIM AUF DEM WEG DER BESSERUNG: Branchenkenner hätten keinen Pfifferling mehr auf den maroden Publisher gegeben, doch Acclaim zeigt's den Zweiflern. Mit einer verfehlten Produktpolitik, bei der viel zu lange auf das N64 gebaut wurde, manövrierte man sich im vergangenen Jahr ins tiefe Rot. Nun durften wieder schwarze Zahlen gemeldet werden: Mit einem schmalen Gewinn von einer halben Million US-Dollar (ca. 1,1 Millionen Mark) beendete Acclaim das zweite Viertel des Fiskaljahres 2001 (Ende: 3. März). Das positive Ergebnis resultierte laut Unternehmensangaben aus zufriedenstellenden Verkäufen von "Vanishing Point" und "Ducati World" für PSone sowie Dreamcast, des US-Kindertitels "Mary-Kate and Ashley Winners Circle" (PSone, Game Boy) und des Taito-Puzzlers "Super Bust-A-Move" (PS2). Auch für den Rest des Finanzjahres sieht man die Dollar winken: Zehn PS2- und vier PSone-Titel sind für die nächsten sechs Monate geplant.

SNK AM ENDE: Meldungen aus Japan zufolge musste Traditionshersteller SNK diesen Monat seinen Bankrott erklären. Der Entwickler der Arcade-Konsole Neo Geo und des Handhelds Neo Geo Pocket soll etwa 38 Milliarden Yen (ca. 670 Millionen Mark) Schulden angehäuft haben und nun zahlungsunfähig sein. Der dürftige Tokyo-Game-Show-Auftritt am Stand von Entwickler Aruze deutet darauf hin, dass sich diese Firma einige Produkte aus der SNK-Hinterlassenschaft sichert.

GERUCHS-LOS: Digiscents macht die Pforten dicht. Die kalifornische Firma entwickelte an einer Peripherie, mit der sich Geruchsbotschaften über das Internet verschicken lassen sollten, auch Spiele mit Geruchsausgabe waren vorgesehen. Das Gerät, das verschiedene Grunddüfte passend zur Bildschirm-Action mixt, wird nicht wie geplant Mitte 2001 auf den Markt kommen, da sich keine neuen Geldgeber fanden. Adé Stinkbomben-Mails & Ego-Shooter-Pulverdampf.

Couch Potatoe

Hardware-Riese Bigben bietet PS2-Besitzern mit Filmleidenschaft drei DVD-Fernbedienungen – in unterschiedlicher Form und Ausstattung.
Das billigste Modell des Sortiments stammt von Bigben selbst, hört auf den Namen 'Telecommande DVD' und wartet beim Händler für 40 Mark auf einen neuen Besitzer. Der futuristisch geformte und relativ breite Geber verjüngt sich nach oben hin und macht so stressfreies Zappen zur Qual – ständig habt Ihr das Gefühl, dass das Gerät Euren Händen wie eine nasse Seife entgleitet. Die billig wirkenden Tasten sind zwar sinnvoll gruppiert, die wichtigsten Buttons liegen jedoch viel zu nahe beieinander, was die Bedienung erschwert. Wenigstens bietet der Infrarotempfänger einen durchgeschliffenen Port, sodass lästiges Joypad-Umstöpseln entfällt. Insgesamt ist die 'Telecommande DVD' nicht zu empfehlen – trotz des Preises.
Mit schierer Größe und Button-Vielfalt will der 'DVD Surfer' von Datel den PS2-Filmfan beeindrucken: Mit satten 52 Tasten (darunter ein Zehner-Block und alle Knöpfe eines PS2-Pads) kommt die wuchtige Fernbedienung daher – nur zu dumm, dass viele der recht klein ausgefallenen Buttons ohne jegliche Funktion sind. Die Zehner-Tastatur bringt Euch immer zurück ins Hauptmenü einer DVD und bei Druck auf die F-Buttons rührt sich rein gar nichts – sinnlose Platzverschwendung. Zu allem Überfluss verschwendet der nicht durchschleiffähige Infrarot-Empfänger einen Joyport an der PS2 – das Umstecken bei Mehrspieler-Duellen müsst Ihr wohl oder übel in Kauf nehmen. Wir können nur ausdrücklich vom Kauf des 50 Mark teuren Accessoires abraten.
Also alles schlecht bei Bigben? Zum Glück findet sich im Fernbedienungs-Sortiment noch eine echte Perle: Der 'DVD Remote Controller' von 4Gamers erinnert mit seinem schlanken Design an die bisherige Referenz von Saitek. Der schmale Geber liegt angenehm in der Hand und die Buttons sind bequem zu erreichen. Zwar sind die gut verarbeiteten Tasten ziemlich klein, dafür liegen sie weit auseinander – Fehlbedienung ist dadurch ausgeschlossen. Der Infrarot-Empfänger besitzt einen zusätzlichen Joypad-Port, nervende Umsteck-Orgien entfallen. Allerdings müsst Ihr beim Wechsel zwischen Controller und Fernbedienung einen kleinen Schalter umlegen. Nicht optimal, aber so seid Ihr wenigstens vor ungewollten Einflüssen beim Zocken geschützt. Im Preis von 60 Mark sind die benötigten Batterien inbegriffen. PS2-Couch-Potatoes, die noch keine DVD-Fernbedienung besitzen, können hier bedenkenlos zugreifen.

PRODUKT	
DVD-Fernbedienungen	
HERSTELLER	
Bigben/Datel/4Gamers	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	siehe Text
Knöpfchendrücker: Neue Referenz und zwei Totalausfälle.	

AM RANDE

BECKHAM UNTER VERTRAG: Damenschwarm und ManU-Kicker David Beckham spielt drei Jahre exklusiv für den britischen Entwickler Rage. Seinen ersten Auftritt hat der Fußball-Star Ende 2001 auf Game Boy und PSone. **3DO GEGEN LUCASARTS:** Die Herren der Plastiksoldaten kämpfen nun auch vor Gericht. 3DO hat Lucasarts wegen der Verwendung des Titels "Star Wars: Starfighter" verklagt. "Starfighter" sei seit Veröffentlichung des gleichnamigen Spiels 1995 eine geschützte 3DO-Marke. **ECHTE MUSKELN, ECHTE BABES:** Macho-Polygonhaufen Duke Nukem bekommt seinen ersten Leinwandauftritt. Produzent des Streifens ist Larry Kasanoff ("Mortal Kombat"-Filme). **STUART LITTLE AUF NINTENDO-KONSOLEN:** Activision hat sich die Rechte an dem Streifen "Stuart Little" und seinem Nachfolger, der 2002 in die Kinos kommen soll, gesichert. Allerdings besitzt der Hersteller nur die Lizenz für Spiele auf Game Boy Color und Advance sowie Gamecube. **E.T. KOMMT WIEDER:** Im Zusammenhang mit der Wiederaufführung der Alien-Schnulze "E.T." im kommenden Jahr stehen zahlreiche Lizenzprodukte des amerikanischen Softwareherstellers NewKidCo. Knapp zwanzig Jahre nach E.T.s letztem Videospielauftritt (für Ataris VCS) will man sieben Titel rund um den Langfinger auf den Markt bringen. **WESTWOOD AUF PS2:** "Command & Conquer"-Entwickler Westwood wird auf der E3 einen (originalen) Titel für die Sony-Konsole vorstellen.

Activision und Marvel: Eine fruchtbare Partnerschaft

Activision baut seine Macht im Superhelden-Universum weiter aus: Gleich acht Titel, die allesamt auf "Spider-Man"- und "X-Men"-Lizenzen beruhen, sollen bis Jahresende erscheinen.
Die fünf neuen Spinnen-Spiele (für Dreamcast, Game Boy Color & Advance, PSone und PC) basieren auf dem kommenden "Spider-Man"-Kinofilm – einer Koproduktion von Columbia Pictures und Marvel, die im Mai 2002 in den US-Kinos anläuft. Zudem wird Activision weitere "X-Men"-Titel für die Nintendo-Handhelds und PSone veröffentlichen.

"Final Fantasy 10": Auch Tidus trinkt Coke



Wie schon bei den letzten drei Folgen der "Final Fantasy"-Reihe werden Square und Coca-Cola auch für Teil 10 gemeinsame Marketingaktionen veranstalten. Besonders interessant ist das Abkommen natürlich für Sammler: In Japan wird es exklusive "FF 10"-Figuren geben, die man beim Kauf von Produkten des Brause-Konzerns erhält. Vier Modelle wurden bereits öffentlich vorgestellt – die Hauptcharaktere Juna und Tidus, jeweils in einer Kulleraugen- und einer normal proportionierten Variante. Vielleicht berücksichtigt Coca Cola ja diesmal die Tatsache, dass "Final Fantasy" weltweit ein Renner ist...

Sound-Tuning für Sony-Systeme

In den letzten Ausgaben haben wir diverse Heimkino-Soundsysteme für die PS2 vorgestellt, die ordentlichen, wenn auch nicht begeisternden Klang für relativ viel Geld lieferten. PSone- und PS2-Besitzer, die ihre Kohle lieber für ein ausgereiftes Home-Cinema-Set sparen, aber trotzdem aufgepeppten Stereo-Klang nicht missen wollen, liegen bei Interacts Sound-Adapter/Boxen-Kombi goldrichtig.
Für insgesamt 140 Mark erhaltet Ihr den 'Sound Adaptor' (10 Mark) und das Satelliten/Subwoofer-System 'SL-8200 Centauri' (130 Mark). Ersteres Zubehör wird in den Multi-AV-Port von PSone oder PS2 gesteckt und schleust das Soundsignal via 3,5 Millimeter Klinkenbuchse weiter zu aktiven Lautsprecher-Systemen.
Hier kommt das 'SL-8200 Centauri' zum Einsatz: Einfach den Klinkenstecker der Boxen mit entsprechender Adapter-Buchse verbinden, Lautsprecher und Subwoofer mit den mitgelieferten Kabeln 'kurzschließen' und los geht's. Das Boxenset liefert ansprechenden Klang mit druckvollem Bass. Wer seine Sony-Konsole nur an einem normalen Fernseher betreibt, steigert mit der Peripherie die Qualität des Spielesounds enorm – und das zum günstigen Preis. Wer dagegen bereits eine ausgewachsene Hifi-Anlage neben seiner Playstation stehen hat, sollte beide Geräte besser mit entsprechenden Cinch-Kabeln verbinden.

PRODUKT	
SL-8200 Centauri	
HERSTELLER	
Sound Link	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PSone/PS2	siehe Text
Akzeptable und preiswerte Soundaufwertung für Sony-Konsolen	

Tecmos schlechte Geschäfte: PS2 ist schuld

Langsam kann man die stereotype Entschuldigung für korrigierte Gewinnerwartungen nicht mehr hören: Tecmo hat bekannt gegeben, bis zum Ende des Fiskaljahres am 31. März 2001 15,3 % weniger verkauft und 25,6 % weniger verdient zu haben, als angenommen. Begründung: Man konnte nicht so viel PS2-Software in den Handel absetzen wie geplant, weil Sony zu wenig Konsolen ausgeliefert hätte. Dies betrifft vor allem die Spiele "Unison" und "Monster Farm 2" – "Dead or Alive 2" verkaufte sich so blendend wie gedacht...

Japan fest in Sony-Hand

Aktuelle Zahlen untermauern den Eindruck, den westliche Besucher auf der Tokyo Game Show gewonnen hatten: Die PS2 ist in Japan konkurrenzlos erfolgreich. Vier Millionen Konsolen stehen in den Haushalten – und das nicht nur wegen der DVD-Fähigkeit: Square hat mittlerweile 500.000 Stück von "Bouncer" produziert, die Erstliefermenge von Konamis Fußballtitel "Winning Eleven 5" betrug 400.000 Einheiten und "Onimusha" durchbrach bereits die Millionengrenze. Sony hat sich auf den Boom eingestellt: Man arbeitet gerade daran, die Monatsproduktion auf zwei Millionen Stück zu erhöhen, im laufenden Geschäftsjahr sollen 20 Millionen PS2s ausgeliefert werden.

TOP 5

PSone

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	ISS Pro Evolution 2	KONAMI	Ausgezeichnet: König Fußball umdribbelt virtuos die 32-Bit-Konkurrenz.
2	*	Fear Effect 2	EIDOS	Ausgezogen: Viel Sex, viel Gewalt – Hana und Rain wissen genau, was Männer wünschen.
3	1	Vanishing Point lim. Edition	ACCLAIM	Ausgebremst: Nach einem Monat an der Spitze geht Acclaims Boliden der Sprit aus.
4	2	Final Fantasy 9	SQUARE	Ausgeträumt: Die RPG-Referenz macht sich schleichend davon – ob's an der Übersetzung liegt?
5	4	Ein Königreich für ein Lama	DISNEY	Ausgespuckt: Klasse Film, gutes Spiel – das vorlaute Huftier kämpft gegen den Abstieg.

PS2

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Zone of the Enders	KONAMI	Macht's das beiliegende "Metal Gear Solid 2"-Demo? Die Mechs kapern die Top-Position.
2	*	F1 Racing Championship	UBIS SOFT	Wie Schumi in Sao Paolo – Ubis Edel-Raser muss sich mit dem zweiten Platz zufrieden geben.
3	*	Armored Core 2	CRAVE	Deutschland im Roboter-Fieber. Und wann zieht "Gungriffon Blaze" in die Charts ein?
4	1	Oni	TAKE 2	Zu recht verdrängt: Trotz Werbe-Hype kann der triste Langweiler seinen Absturz nicht verhindern.
5	*	Shadow of Memories	KONAMI	Wie in Japan so auch hier – Konamis Mystery-Thriller hat bei uns dezente Startprobleme.

Nintendo 64

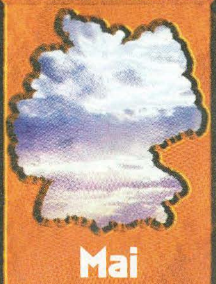
Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	WWF No Mercy	THQ	Für den einen ist's Sport, für den anderen Kasperletheater – auf jeden Fall verkauft sich's...
2	*	Conker´s Bad Fur Day	RARE	In den USA nur mäßig erfolgreich, wisst wenigstens Ihr das Ausnahmemodul zu schätzen.
3	*	Star Wars Battle for Naboo	THQ	Bis zum Kinostart von 'Episode 2' ist die Macht mit der neusten N64-Gleiterhatz.
4	*	Scooby Doo	THQ	Wer nicht hören will, muss leiden: Allen Käufern dieses Machwerks viel Spaß beim Spielen!
5	1	Zelda Majora's Mask	NINTENDO	Langsam aber sicher: Nach fünf Monaten auf Platz eins verabschiedet sich Langohr Link.

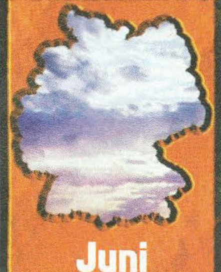
Dreamcast

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	1	Phantasy Star Online	SEGA	Unverändert spitze: Auch im zweiten Monat sichert sich Segas Online-RPG die Nummer 1.
2	4	Fighting Vipers 2	SEGA	Schlagende Argumente: Nur gegen die "PSO"-Recken haben die Prügelknaben keine Chance.
3	*	Metropolis Street Racer	SEGA	Wieder drin: Dank radikaler Preissenkung brausen die Luxus-Karren zurück in die Top 5.
4	2	Grandia 2	UBI SOFT	Recht so: Ausgehungerte RPG-Fans halten das bezaubernde Abenteuer in der Bestenliste.
5	*	Starlancer	CRAVE	Die Russen kommen! Chris Roberts Weltraumsaga auf der Wackel-Position.

Quelle: Gameplay







Mai	Juni	Juli
Rainbow Six Rogue Spear – Taktik-Action	Alone in the Dark 4 – Action-Adventure	Crazy Taxi 2 – Rennspiel
Stunt GP – Rennspiel	18 Wheeler – Rennspiel	Unreal Tournament – Ego-Shooter
Aidyn Chronicles – Rollenspiel	Excitebike 64 – Rennspiel	Starcraft 64 – Echtzeit-Taktik
Mystical Ninja star. Goemon – Action-Adventure	UEFA Challenge – Sportspiel	Werner: Asphaltbrenner – Rennspiel
Formel Eins 2001 – Rennspiel	Soul Reaver 2 – Action-Adventure	Monster Force – Action
Crazy Taxi – Rennspiel	Sky Surfer – Geschicklichkeit	Ephermeral Fantasia – Rollenspiel
Formel Eins 2001 – Rennspiel	Hidden Invasion – Action	NBA Street – Sportspiel

Kojima spricht: Xbox nicht viel besser als PS2

Wenn Solid Snakes Vater was zum Besten gibt, spitzt die Fachwelt die Ohren. "Metal Gear Solid"-Produzent Hideo Kojima erklärte kürzlich in einem Interview, die Unterschiede zwischen den Next-Generation-Konsolen von Sony und Microsoft seien nicht bahnbrechend: "Ich denke nicht, dass die Xbox so viel besser als die PS2 ist. Ein paar kleine Verbesserungen in der Grafik, ich erwarte keinen großen Unterschied." Nichtsdestotrotz soll die Xbox-Version besser aussehen: "Auf der PS2 mussten wir die Schatten selbst via Software generieren, bei der Xbox übernimmt das die Hardware. So sparen wir uns etwas Leistung für andere Effekte." Seien wir gespannt.

"Daytona USA 2001": Endlich in PAL, aber ohne Online

Segas Highspeed-Raserei ist ab Mai endlich auch bei uns in Deutschland erhältlich – das ist die gute Nachricht. Nun die schlechte: Der Online-Modus der NTSC-Version wurde komplett gestrichen. Internet-Duelle gegen menschliche Piloten sind nicht mehr möglich, das Dreamcast-Modem kommt nur beim Einloggen auf der "Daytona"-Homepage ins Spiel. Von dieser Änderung abgesehen, hat die PAL-Umsetzung nichts von ihrem Reiz verloren: Im 60-Hz-Modus brettert Ihr so flüssig wie im Original mit bis zu 39 CPU-Fahrern um die Wette, in der Zweispieler-Variante sind's immerhin noch deren acht. Schaltet Ihr in den 50-Hz-Modus, so düst Ihr zwar ohne Balken über die Pisten, an einigen Stellen ruckelt's aber schon mal leicht. An der Wertung von 86% ändert sich dadurch allerdings nichts.

Ohne Online-Modus, dafür mit guter PAL-Anpassung: "Daytona USA 2001"

Mehr Gold als Silber: Pokémon stellt eigenen Rekord ein

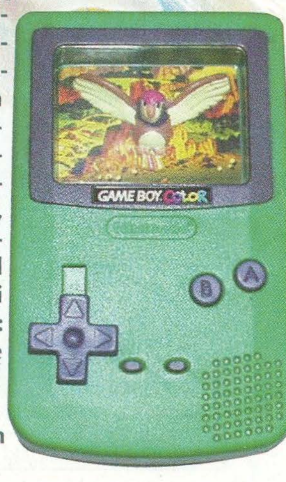
Man kann von Pikachu und seinen Artgenossen halten was man will, Nintendos Game-Boy-Spiele sind ein Phänomen: In nur zwei Tagen nach Veröffentlichung wurden europaweit eine Million Module von "Pokémon Gold" bzw. "Silber" abgesetzt. Damit sind die beiden Titel die am schnellsten verkauften Videospiele in Europa – ein Rekord, den vorher "Pokémon Gelb" innehatte. Weltweit wurden damit bereits etwa zehn Millionen der Edelmetall-Module verkauft. 70 Prozent davon stecken in japanischen Game Boys, 1,8 Millionen sind bislang in den USA über die Theken gegangen.

Sammler-Event in Hamburg

Wer seine Retro-Sammlung aufstocken oder ein paar doppelte VCS-Module loswerden will, sollte vielleicht mal ein Wochenende in Hamburg verbringen. Am 19.5. findet dort in der Uni-Mensa, Schlüterstr. 7, von elf bis 16 Uhr die erste Videospiel-Tauschbörse Hamburg statt. Neben Konsolen-Kram werden auch Collectibles aus den Bereichen Comic, Kino, Science-Fiction und Hörspiel angeboten. Informieren könnt Ihr Euch unter der Telefonnummer 0451/6933840.



Neuer Game Boy bereits in Deutschland erhältlich: **Also, die 3D-Fähigkeiten von Nintendos Next-Generation-Handheld hatten wir uns aber etwas anders vorgestellt – und auch die Behauptung mit den nicht-linearen Spielabläufen dank der ersten 32-Bit-CPU ihrer Art ist bei dem neuen Gerät nur schwerlich nachvollziehbar. Immer nur Flügel rauf, Flügel runter. Zugegeben, wenigstens das Steuerkreuz ist diesmal analog – wenn auch nur in zwei Richtungen. Dafür stimmt der Preis: 3,99 Mark für zwei Geräte mit je einem Modul; einfach unschlagbar. Da bleibt noch genug Kleingeld in der Tasche, um endlich mal einen Whopper *mit* Käse zu bestellen...**



International League Soccer



Angesichts der gemächlichen Spielgeschwindigkeit habt Ihr sogar Zeit, Eure Spieler auf dem Radar (unten im Bild) zu verfolgen.

In Japan Ende letzten Jahres von Taito als "Perfect Striker" veröffentlicht, entschied sich der englische Hersteller Eon, die Euro-Version unter dem Titel "International League Soccer" auf den Markt zu bringen – wohl, um Verwechslungen mit Rage Softwares "UEFA Striker" vorzubeugen. Die japanische Herkunft merkt man dem Spiel deutlich an: "International League Soccer" spielt sich ähnlich arcadeorientiert wie Taitos drei Jahre alter PSone-Fußballtitel "Super Football Champ". Bei der Ein-Tasten-Steuerung greift Euch die CPU mehr oder weniger hilfreich unter die Arme und vollführt je nach Situation die entsprechenden Manöver. Etwas anspruchsvoller wird's bei der zweiten Steuerungsvariante – mehr als eine Taste für Schuss, kurzen bzw. langen Pass, und Tackling solltet Ihr aber nicht suchen. Zumindest könnt Ihr während einer Begegnung über die Schultertasten zwischen mehreren Spielstrategien wählen. Vor dem Match ändert Ihr noch Formation, Taktik und Abwehrreihe Eurer Mannschaft, stellt Tageszeit sowie Wetterverhältnisse ein und wählt eines von sechs Stadien aus. Bestreitet Freundschaftsspiele, den Pokal- und Liga-Wettbewerb, oder übt Euch im Elfmeterschießen. Welche Daseinsberechtigung "International League Soccer" aber ohne FIFA- bzw. FIFPRO-Lizenz auf dem europäischen Markt hat, sei dahingestellt. Nicht nur, dass Ihr wieder einmal gezwungen seid, im Spielereditor mühsam alle Namen von Hand auszubessern, auch in technischer Hinsicht erinnert Taitos Fußballspiel mehr an einen PSone-Titel als an eine hochgezüchtete Next-Generation-Simulation.



Wie gehabt: Entscheidet beim Freistoß über Schussstärke und -winkel (im Bild).



Die Angst des Tormanns vorm Elfmeter: Noch ist das Endergebnis offen.



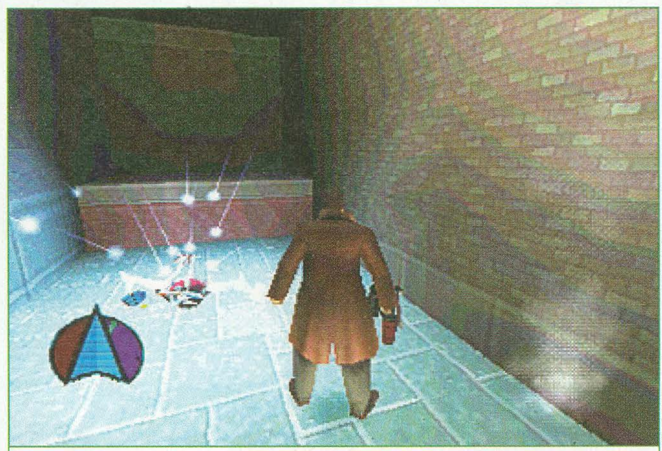




Wer Ellbogen einsetzt, kommt eher ans Ziel (oben). In den Optionen entscheidet Ihr über Stadion, Tageszeit und Wetter (rechts).

EON DIGITAL FÜR PS2, AB MAI IM HANDEL

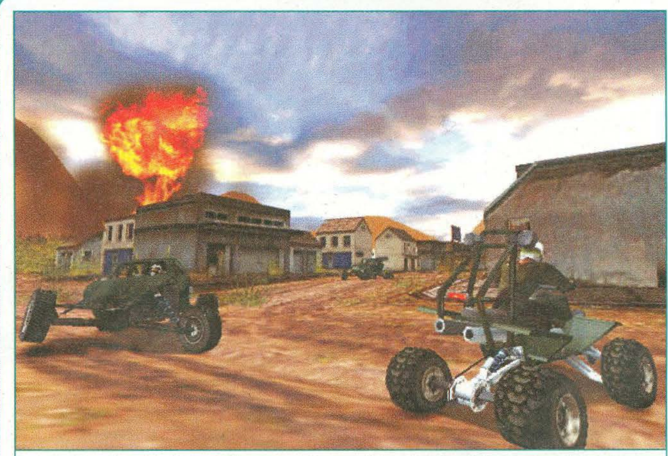
Roswell Conspiracies


Tod den Außerirdischen: Habt Ihr ein Alien mit Eurer Energiewaffe erlegt, verschwinden seine Überreste in den Weiten des Universums.

"Akte X" trifft "Men in Black": Basierend auf der gleichnamigen Zeichentrick-Serie werkelt Entwickler Red Lemon an einem mystisch angehauchten 3D-Abenteuer. In "Roswell Conspiracies – Aliens, Myths & Legends" dreht sich alles um das Thema Außerirdische: Ihr schlüpft in die Rolle des Spezial-Agenten Nick Logan, der wie "Akte X"-Kollege Fox Mulder um die Welt reist und unerklärliche Phänomene unter die Lupe nimmt. Doch in Red Lemons Action-Adventure sind die Aliens nicht nur für UFO-Sichtungen und Entführungsgeschichten verantwortlich – Vampirismus, Werwolf-Attacken sowie andere Geistererscheinungen gehen ebenfalls auf das Konto der Bösewichte. Eure Aufgabe ist die Sicherstellung von Beweismaterial und das Ausschalten der Aliens. Dazu müsst Ihr Gegenstände finden, mit Laserwaffen feuern und diverse Rätsel knacken – in der Endversion hoffentlich in besserer Optik.

UBISOFT FÜR PSONE, AB JUNI IM HANDEL

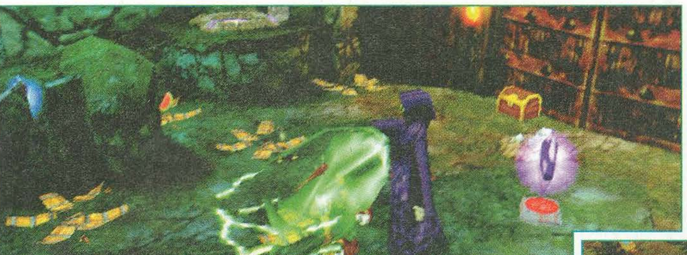
Smuggler´s Run 2

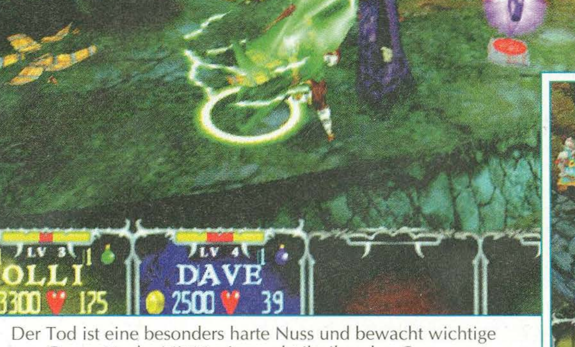

Im zweiten Teil des Schmuggel-Racers fahrt Ihr durch krisengeschüttelte Gebiete wie Afghanistan oder Vietnam.

Freizeit-Hehler und Offroad-Raser aufgepasst: Take 2 präsentiert Euch den zweiten Teil von "Smuggler's Run". Diesmal geht's allerdings etwas härter zur Sache als im zart besaiteten Vorgänger. Habt Ihr Euch damals nur mit Polizei und Konkurrenzbanden duelliert, müsst Ihr Euch diesmal auf ruppigere Gesellen einstellen. Denn "Smuggler's Run 2" entführt Euch ins tiefste Hinterland von Afghanistan bzw. Vietnam. Und in asiatischen Schmugglerkreisen wird nicht nur ordentlich Gas gegeben, sondern auch kräftig geballert. So machen Eure Konkurrenten nicht nur mit schnellen Maschinen, sondern auch mit scharfer Munition sowie Granaten, Tellerminen und anderen Nettigkeiten Jagd auf Euch. Ein realistisches Schadensmodell sorgt dafür, dass die Auswirkungen der Vernichtungswerkzeuge auch an Eurem Gefährt zu sehen sind. Über 30 Missionen warten ab Herbst auf geneigte PS2-Schmuggler.

ROCKSTAR FÜR PS2, AB HERBST IM HANDEL

Gauntlet Dark Legacy





Der Tod ist eine besonders harte Nuss und bewacht wichtige Gegenstände. Mit Magie macht Ihr ihm den Garaus.





Die Endgegner einer Welt sind eine harte Prüfung: Ein Bosskampf dauert mitunter mehrere Minuten.



Ein Zauberspruch vertreibt Kummer und Sorgen: Seid Ihr umzingelt, hilft Feuermagie.

Neues Futter für das PS2-Multitap: Midways Arcade-Automat "Gauntlet Dark Legacy" erscheint in Kürze exklusiv für Sonys 128-Bit-Konsole – das bedeutet Monstermetzeln, Magiebeschwören, Schatzkistenknacken und Fallenentschärfen im Sekundentakt.

60 prall gefüllte 3D-Level warten auf bis zu vier menschliche Spieler: Ihr wählt aus insgesamt acht Charakteren (u.a. Krieger, Magier, Hofnarr und Zauberin) Euer virtuelles Abbild und stürzt Euch anschließend ohne große Umschweife ins Getümmel. Wie bei den Vorgängern strömen Zombies, Monster, Tiermutanten und anderes schreckliches Gesindel dutzendweise aus den so genannten Generatoren. Erst wenn Ihr diese Gebilde (z.B. Grabsteine oder Särge) zerstört habt, versiegt der Monsterflut. Je nach gewählter Charakterklasse verteidigt Ihr Euch mit Morgenstern, Schwert oder magischen Energiebällen. Jeder Recke verfügt zudem über einen Special-Move, mit dem Ihr ganze Horden von Biestern mit einem Schlag vernichtet. Eure mächtigste Waffe ist jedoch der Einsatz von Magie: Ist die Zauberleiste gefüllt, entfesselt Ihr auf Knopfdruck ein imposantes Feuerwerk – je nach Art der Magie zucken z.B. Blitze über den Bildschirm oder Flammenringe walzen alles nieder. Die flüssige, detailreiche Optik steht dem Dreamcast-Vorgänger in nichts nach und motiviert immer wieder zu einer neuen Runde.







Nachdem Ihr einen Charakter gewählt habt, begebt Ihr Euch in der Oberwelt zu einem Leveleingang. Rechts seht Ihr die Karte eines solchen Abschnitts.

MIDWAY FÜR PS2, AB JUNI IM HANDEL

Army Men Air Attack 2





In der achten Mission (links) lotst Ihr eine Raupe mit Batterien zur Heimatbasis. In einem anderen Szenario sollt Ihr Teile für die grüne Superwaffe ranschaffen (rechts).





In den Zweispieler-Modi dürft Ihr wahlweise die Solo-Kampagnen als befreundetes Team bestreiten (oben) oder in vier Szenarios gegeneinander antreten.

Die Invasion der grünen Männchen kommt nun auch auf der PS2 richtig ins Rollen. Neben den bereits erschienenen "Army Men Green Rogue" und "Army Men Sarge's Heroes 2" greifen die Plastiksoldaten jetzt aus der Luft an: In "Army Men Air Attack 2" steigt Ihr ins Cockpit von vier Hubschraubern – King Cobra, Chinook, Osprey und Apache heißen die Flattermänner, mit denen Ihr in knapp zwei Dutzend Missionen der bösen braunen Armee einheizt. Die Helikopter unterscheiden sich deutlich in Attributen wie Fluggeschwindigkeit, Panzerung und Wendigkeit. Die Standardbewaffnung der Maschinen ist hingegen identisch: Ein ausbaufähiges Maschinengewehr und Batterien für zielsuchende Raketen führt jeder Hubschrauber mit sich. Durch die Wahl eines von vier Co-Piloten holt Ihr Euch zusätzliche Feuerkraft an Bord: Je nach Soldat werft Ihr beispielsweise Napalm-Bomben auf die braunen Feinde oder ruft via Funk Selbstmordkommandos, die Bodenziele zuverlässig in die Luft jagen. Doch an Eurem Hubschrauber sind nicht nur todbringende Gerätschaften montiert – mit der eingebauten Seilwinde sammelt Ihr Gegenstände (u.a. Energie und Bauteile) vom Boden auf und transportiert sie so durch die recht flüssig scrollenden 3D-Landschaften.

Für Abwechslung sorgen schließlich die fantasievollen Aufträge: Sammelt Bauteile für die grüne Superwaffe, befreit einen abgestürzten Soldaten aus Feindeshand oder baut ein Verteidigungsschild um Eure Basis.



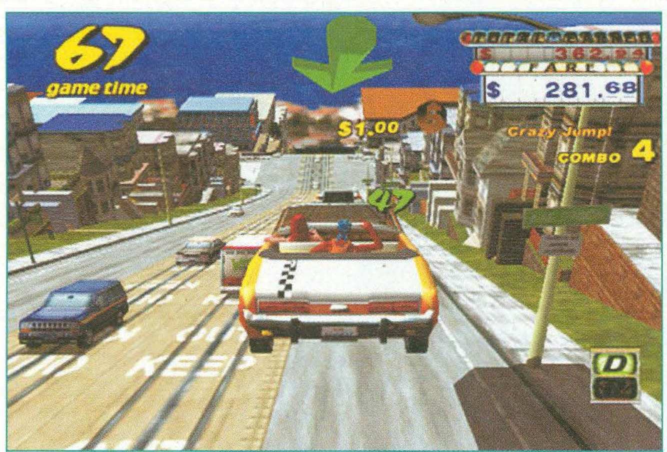




Bevor Ihr mit Eurem Hubschrauber in die Luft geht, erhaltet Ihr ein kurzes Briefing, wählt einen Co-Piloten und bestimmt das Fluggerät (von links nach rechts).

3DO FÜR PS2, AB JUNI IM HANDEL

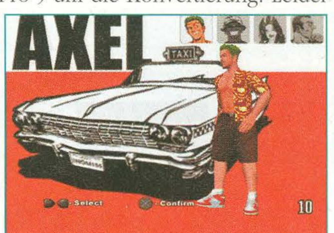
Crazy Taxi



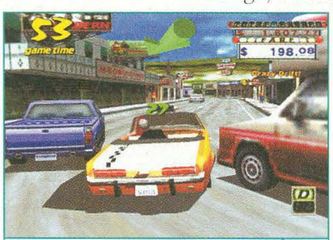
Crazy Jump: Die steilen Straßen der Arcade-Stadt laden zu halsbrecherischen Stunts ein, mit denen Ihr Euch ein paar Zusatzpunkte verdient.



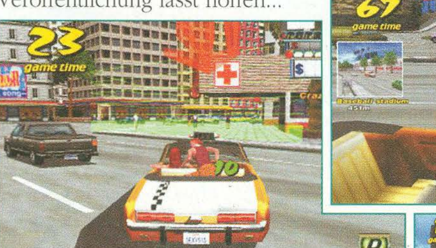
Die Straßenprofis sind zurück: Während für den Dreamcast bereits der zweite Teil in den Startlöchern steht, gehen Segas verrückte Taxifahrer auf der Konkurrenzkonsole fremd. Skurrillerweise wird die PS2-Portierung nicht von Sega selber übernommen, stattdessen kümmern sich die Acclaim-Studios in Cheltenham ("RC Revenge Pro") um die Konvertierung. Leider beschränken sich die Engländer auf eine originalgetreue Umsetzung des Arcade-Spaßes, zusätzliche Fahrer oder Szenarien gibt's nicht. Wie auf dem Dreamcast brettert Ihr unter konsequenter Missachtung sämtlicher Verkehrsregeln durch zwei unterschiedliche Städte ('Arcade'- bzw. 'Original'-Modus), sammelt fleißig Fahrgäste ein und liefert diese unter Zeitdruck an ihrem Bestimmungsort ab. Um möglichst schnell ans Ziel zu kommen und dabei reichlich Bonuspunkte einzusacken, vollführt Ihr tollkühne Kapriolen und waghalsige Fahrmanöver auf den virtuellen Straßen. Über Fußwege, Parkanlagen, U-Bahnhöfe oder Treppen kürzt Ihr Euren Weg ab, Rampen dienen als Sprungbrett und katapultieren Euch über Autoschlangen oder Hausdächer. Die beiden Stadt-Areale sind dabei mit Strandpromenaden, Highways, Fußgängerzonen und Sporteinrichtungen umfang- und facettenreich gestaltet, ein grüner Pfeil weist Euch stets den richtigen Weg. Technisch macht die aktuelle Preview-Version einen ordentlichen Eindruck, kann aber nicht ganz mit dem Original mithalten. Niedrigere Geschwindigkeit, weniger Verkehr, dezente Pop-Ups und schwächere Haus-Texturen lassen die PS2-Version im direkten Vergleich verblassen. Die Verschiebung der Veröffentlichung lässt hoffen...



Alte Bekannte: Neue Fahrer gibt's im PS2-"Crazy Taxi" nicht, Axel, B.D. Joe, Gus und Gena müssen reichen.



Keine Rücksicht auf Verluste: Nur wer sich geschickt am Verkehr vorbeidrängt, kommt rechtzeitig zum Ziel.





Erst einsammeln (oben rechts), dann abliefern (oben). Beim Anhalten parkt Ihr auch an unkonventionellen Orten (rechts).

ACCLAIM FÜR PS2, AB MAI IM HANDEL

Asterix Maximum Gaudium



Munteres Wettessen: Auf dem Tisch vor Euch türmen sich diverse Leckereien, die Ihr mit vorgegebenen Tastenkommandos verspeist.



Den Galliern rund um Asterix & Obelix ist langweilig – Römer verkloppen, Wildschweine jagen und nächtelange Saufgelage belustigen die wehrhaften Widerständler nur kurz. Bürgermeister Majestix hat schließlich die glorreiche Idee und ruft zu einem mehrtägigen Wettbewerb auf: In mehr als einem Dutzend Mini-Spielen müssen die Gallier ihr Können unter Beweis stellen und beispielsweise Zaubertrankzutaten aus dem Wald sammeln, mit einem Katapult auf herumfliegende Gegenstände feuern, ein Römerlager in Schutt und Asche legen oder mit einem auf dem Schild sitzenden Dorfbewohner einen Hindernisparcours bewältigen.

Ihr schlüpft in die Haut eines der Gallier (u.a. Asterix, Obelix und Troubadix) und kämpft mit den Konkurrenten um die höchste Punktzahl. Die Mini-Spiele sind dabei mit simplen Joypadkommandos zu meistern, die Euch vor dem Start kurz erklärt werden. In den meisten Wettbewerben gilt es, zu schummeln was das Zeug hält: Essen klauen, den Mitspieler ausknocken und seine eingesammelten Gegenstände rauben oder das feindliche Katapult mit gezielten Schüssen zerstören – die Gallier kennen keine Gnade. Natürlich dürft Ihr die Wettbewerbe auch mit menschlichen Konkurrenten absolvieren: Bis zu vier Spieler können via Multitap an den witzigen Disziplinen teilnehmen.



In der Ladepause vor jedem Wettbewerb erhaltet Ihr eine Erläuterung der Joypadbelegung



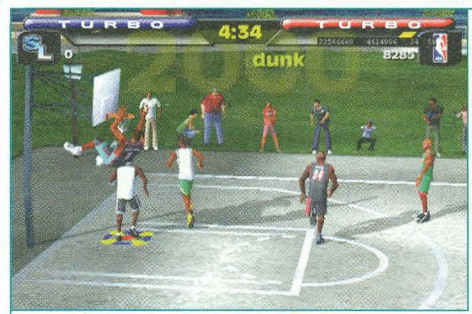
Wagenrennen auf Gallisch: Mit dem Katapult im Schlepptau gilt es, vier Runden zu meistern.



Im Römerlager dürft Ihr Eurer Zerstörungswut freien Lauf lassen: Ihr müsst die komplette Einrichtung kurz und klein hauen!

INFOGRAMES FÜR PSONE, AB JUNI IM HANDEL

NBA Street








Besonders spektakuläre Manöver führt Ihr mit einer der Schultertasten und dem Quadrat-Button aus. Jede der Aktionen zehrt allerdings deutlich an Eurer Turbo-Leiste (oben im Bild).

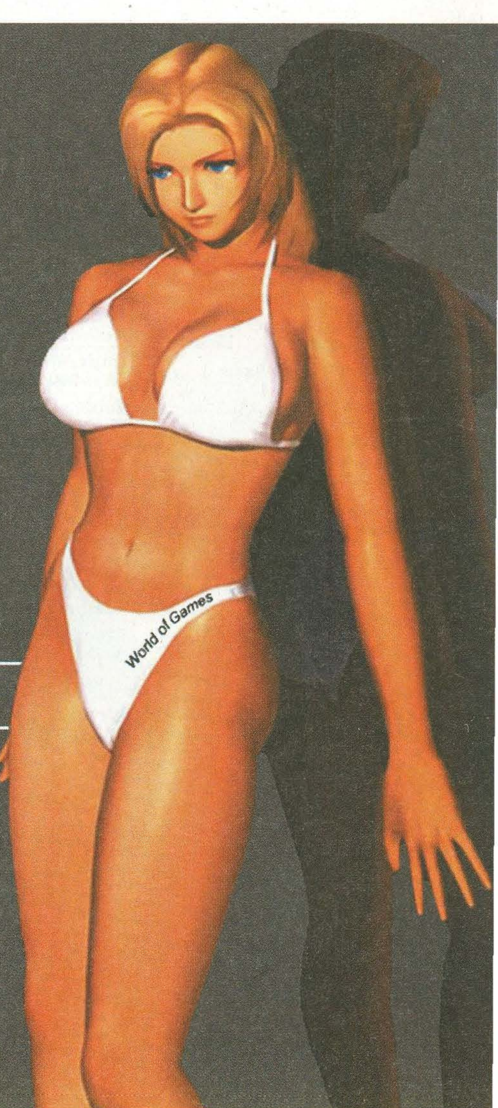


Ganz neu ist die Sportart 'Streetball' für Electronic Arts nicht mehr. In der "NBA Live"-Reihe gibt es nämlich seit geraumer Zeit einen 1-on-1-Modus. "NBA Street" geht aber noch einen Schritt weiter und bringt das Geschehen endgültig von der klassischen NBA-Arena auf die Straße – und das 3-on-3. Wie "SSX" ist "NBA Street" nicht als akkurate Simulation zu verstehen. Im 'Showoff'-Modus ist es z.B. Euer Ziel, den Gegner mit atemberaubenden Monster-Dunks und knallharten Checks richtig alt aussehen zu lassen und dafür mächtig Punkte zu kassieren. In 'Hold the Court' verteidigt Ihr einen Platz gegen andere Teams. Die erste Mannschaft mit 21 Punkten gewinnt. Hinter dem Menü 'City Court' verbirgt sich ein äußerst spaßiger Liga-Modus, der leider nur für einen Spieler ausgelegt ist. Nicht nur, dass hier Michael 'Air' Jordan von Anfang an für Euer Team spielt, bei einem Sieg dürft Ihr Euch aus der gegnerischen Mannschaft einen Korbleger nach freier Wahl aussuchen. Oder aber Ihr entscheidet Euch für Bonuspunkte, die Ihr auf Euren selbst erschaffenen Spieler verteilt. So kommt Ihr nach und nach zu einem richtigen 'Dream Team'. Wer sich besonders geschickt anstellt, schaltet neue Streetball-Courts und Cheats frei. Zu Beginn stehen nämlich nur drei Plätze zur Auswahl: 'Pacific Blvd.', 'Fort Point' und 'Route 66'. Den Übungsmodus hätte sich Entwickler NuFX allerdings sparen können, denn ausgiebige Trainingssitzungen sind bei "NBA Street" nicht notwendig. Die Steuerung geht sehr locker von der Hand, aufsehenerregende Aktionen sind nach kurzer Eingewöhnung kein Problem. Ob die vielen 'Bonus'-Features allein ausreichen, um auf lange Sicht zu überzeugen, wird sich im Test in einer der nächsten MAN!ACs zeigen. Bei arcadeorientierten Sportspielen rutscht die Motivationskurve nämlich in der Regel in den Keller, sobald man alle Manöver einmal gesehen hat.



'His Highness' Michael Jordan spielt exklusiv für EA Sports. Im Gegensatz zu "NBA Live" ist er von Anfang an in Eurem Team.

ELECTRONIC ARTS FÜR PS2, AB JUNI IM HANDEL



COMING NOW

MAI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Blaster Master: Blasting Again	Sunsoft Actionspiel	
	Dave Mirra Remix	Acclaim Sportspiel	
	MLB 2002	Sony Sportspiel	
	V.I.P.	Ubi Soft Actionspiel	
	Commandos 2	Eidos Strategie	
	Crazy Taxi 2	Sega Rennspiel	
	Spider-Man	Activision Actionspiel	
	Mario Party 3	Nintendo Partyspiel	
	Cool Boarders 2001	Sony Sportspiel	
	Dark Cloud	Sony Rollenspiel	
	Motor Mayhem	Infogrames Rennspiel	
	Red Faction	THQ Ego-Shooter	

JUNI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Arc the Lad Collection	Working Designs Rollenspiel	
	Motocross Mania	Take 2 Rennspiel	
	Roswell Conspiracies	Ubi Soft Action-Adventure	
	Floigan Brothers	Sega Action-Adventure	
	Outtrigger	Sega Actionspiel	
	Eternal Darkness	Nintendo Action-Adventure	
	Escape from Monkey Island	LucasArts Adventure	
	Portal Runner	3DO Actionspiel	

MAI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Akumajou Dracula	Konami Action-Adventure	
	SD Gundam G-Generation IF	Banpresto Actionspiel	
	Bounty Hunter Sara	Capcom Actionspiel	
	Death Crimson OX	Ecole Gun-Shooter	
	Exodus Guilty Neo	Abel Actionspiel	
	Phantasy Star Online V2.0	Sega Rollenspiel	
	Flower, Sun, Rain	Victor Adventure	
	Gekisha Boy 2	Irem Actionspiel	
	Gun Hearts	Idea Factory Actionspiel	
	Tokyo Bus Guide	Success Simulation	

JUNI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Dance Dance Revolution Extra Mix	Konami Musikspiel	
	J-League Winning Eleven 2001	Konami Sportspiel	
	Heavy Metal Geomatrix	Capcom Beat'em-Up	
	Sonic Adventure 2	Sega Jump'n'Run	
	Endnesia	Enix Adventure	

Spiel wird in Deutschland erscheinen
Veröffentlichung in Deutschland realistisch
Spiel erscheint nicht in Deutschland



Resident Evil Code: Veronica Complete



Das blutige Fallbeil gibt Claire Redfield Anlass zur Spekulation: Was mag hier wohl Grauenvolles geschehen sein? (PS2)

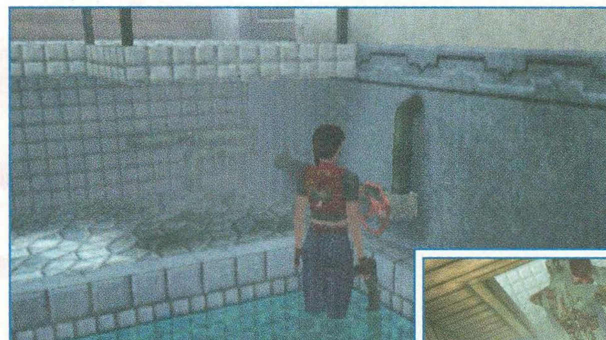


Fünf Jahre ist es her, dass Capcom Spieler aus aller Welt durch eine unheimliche Villa in Raccoon-City scheuchte, stets bedroht von einer Horde wankender Zombies. Und die PSone-Fans der ersten Generation glaubten ihren Augen nicht zu trauen: Nahezu fotorealistische Umgebung, detaillierte Helden und eklige Untote, die bei ihrem Ableben ordentlich Körpersäfte verspritzen, überzeugten auf der ganzen Linie. Man kann nur mutmaßen, wieviele Sony-Konsolen wegen diesem Spiel verkauft wurden. Eines ist sicher: "Resident Evil" ist auch heute noch Kult. Pünktlich zum fünfjährigen Jubiläum der Serie veröffentlicht Capcom mit "Resident Evil Code: Veronica Complete" jetzt eine überarbeitete

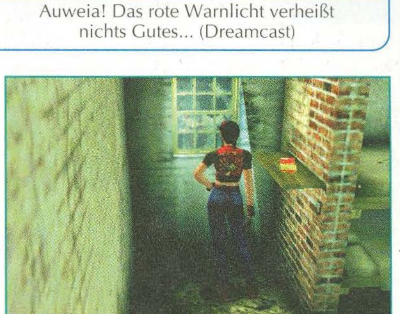




Braver Hund: Mit etwas T-Virus im Blut werden wilde Dobermänner gleich nochmal so bissig. Erledigt die Biester im Sprung! (PS2)


Hübsche Effekte: Watet Claire im Wasser, erfreut Ihr Euch an den Wellen (Dreamcast).


Selbst in der Sauna gibt es Zombies: Dieses faulige Exemplar findet Claire zum Anbeißen! (Dreamcast)


Auweia! Das rote Warnlicht verheißt nichts Gutes... (Dreamcast)

Version des bislang besten Zombie-Spektakels. Und erstmals kommen auch Sony-Fans in den Genuß des ehemaligen Dreamcast-Hits. Während PS2-Nutzer dank DVD-Speicher mit einer edlen Silberscheibe auskommen, präsentiert sich das Sega-Spektakel wiederum auf zwei prall gefüllten GDs. An der Geschichte wurde seit dem Dreamcast-Original nichts verändert: Auf der Suche nach ihrem vermissten Bruder Chris infiltriert Claire Redfield, die Heldin des indizierten zweiten Teils der Serie, das französische Hauptquartier des mysteriösen Umbrella-Konzerns. Doch sie wird entdeckt und nach einer dramatischen Verfolgungsjagd auf eine firmeneigene Insel verschleppt. Recht und Gesetz gibt es nicht, hier herrscht die aristokratische Ashford-Familie über die Umbrella-Anlagen.

Als Claire in ihrer Zelle erwacht, riecht sie schon, dass etwas faul ist... Wie üblich kam es in den Umbrella-Labors zu einem Unfall und wieder einmal sind alle Menschen zu ekligen, blökenden, stinkenden Zombies mutiert. Nachdem ein Söldner Claires Zelle geöffnet hat, schnappt sich die Dame noch schnell ein scharfes Messer, diverse Heilkräuter und los geht die wilde Untoten-Jagd.

Wer einen der erfolgreichen Vorgänger gespielt hat, weiß, was ihn erwartet – nach und nach durchkämmt Ihr den Gefängnis-Komplex, erforscht eine Militäranlage, stattet der prächtigen Ashford-Villa einen ausgedehnten Besuch ab und findet einige interessante Hintergründe über den ominösen Konzern heraus. Die Steuerung wurde seit dem ersten Teil nicht verändert: Drückt Ihr den Analogstick bzw. das Steuerkreuz nach links oder rechts, dreht sich Claire entsprechend, lenkt Ihr nach oben, so geht oder rennt Ihr in Claires Blickrichtung. Werden die fauligen Gegner zu aufdringlich, zieht Ihr per Schultertaste die Waffe.

Artillerie-Fetischisten freuen sich über eine ganze Menge Spielzeug: Knallt Claire anfangs noch mit kleineren Kalibern wie Armbrust oder Standard-Pistole durch die Gegend, findet Ihr später die richtig großen Schießeisen: Mit Magnum, Pump-Gun oder Granatwerfer werden die Gegner gleichmäßig in der düsteren Landschaft verteilt. Genretypisch solltet Ihr aber Vorsicht walten lassen – wertvolle Munition ist knapp bemessen. Wer wie Schwarzenegger wild in die Gegend ballert, wird sich umsehen, wenn er dem



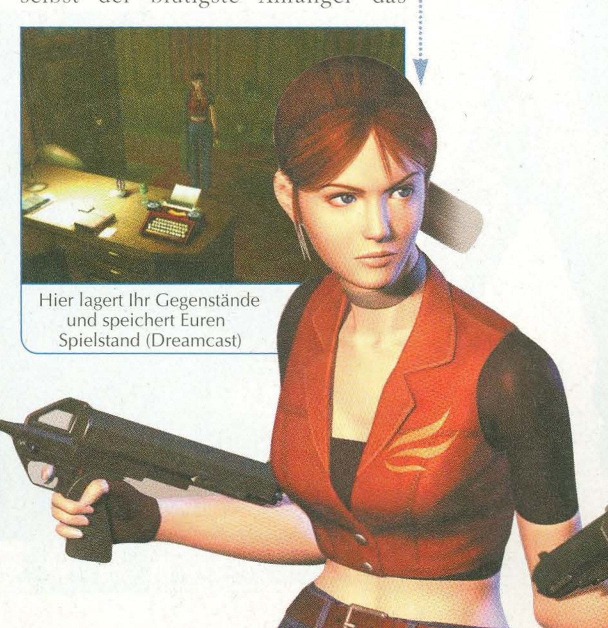
Alfred Ashford ist das Produkt von generationsübergreifender Inzucht – und darauf ist er auch noch stolz... (PS2)

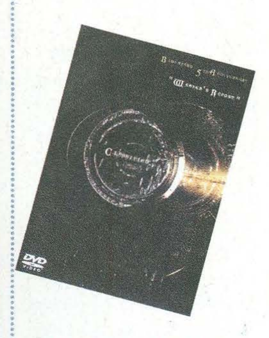

"Resident Evil"-Spieler kommen viel herum: Die Zombiejagd führt Euch über wackelige Brücken und durch Unterwasser-Labors. (PS2)

Während der Spieler Claires wohlgeformten Hintern bewundert, klopft der nächste Zombie schon ans Fenster. (PS2)

mächtigen Endgegner nur mit einem Micker-Messer bewaffnet gegenüber steht. Sparsamkeit ist auch beim lebenswichtigen Spielstand-Speichern angesagt: Jedes Sichern kostet eines der wertvollen Farbbänder, und die sind echte Mangelware. Rätseltechnisch bietet Capcom bekannte Kost – verschlossene Türen werden mit Emblemen, Medaillen oder verrosteten Uralt-Schlüsseln geöffnet, mehr haben sich die Entwickler auch diesmal nicht einfallen lassen. Dafür könnt Ihr Euch auch kaum in Sackgassen manövrieren.

Für Einsteiger hat Capcom einen neuen 'Very Easy'-Modus eingebaut: Mit unendlich Farbbändern, tonnenweise Munition und sämtlichen verfügbaren Waffen wird selbst der blutigste Anfänger das


Hier lagert Ihr Gegenstände und speichert Euren Spielstand (Dreamcast)



Albert Wesker berichtet:

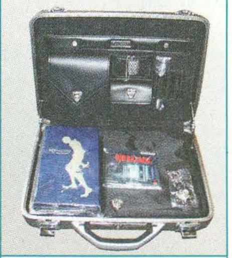
Japanische "Resident Evil"-Fans freuen sich über eine exklusive Bonus-DVD: Auf 'Wesker's Report' findet Ihr drei seperate Abschnitte: Anfangs bietet Euch Fiesling Wesker einen Rückblick auf vergangene Episoden und erzählt die Geschichte aus seinem Blickwinkel. Der zweite Abschnitt beschäftigt sich mit "Code: Veronica". Wer einen Blick hinter die Kulissen werfen will, ist im dritten Teil gut aufgehoben: Die Programmierer plaudern exklusiv aus dem Nähkästchen – leider nur auf japanisch.



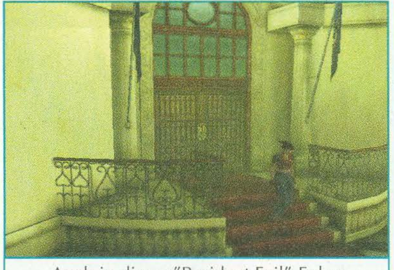
Der Meister erzählt: Shinji Mikami ist der kreative Kopf hinter der "Resident Evil"-Serie.

Richtig teuer

ist der PS2-exklusive, limitierte "Biohazard"-Koffer: Beim deutschen Import-Händler ersteht Ihr für etwa 1000 Mark einen edlen Metallkoffer der prall gefüllt ist mit allem, was das Zombiejäger-Herz begehrt: Neben sämtlichen PSone-Spielen, dem PS2-"Code: Veronica" und der 'Weskers Report'-DVD könnt Ihr Euch auf einen edlen Kugelschreiber, eine Hundemarke mit der Seriennummer des Koffers, einen edlen Ring und einen Schlüsselanhänger mit Karabinerhaken freuen. Zwar ist der Koffer ein teurer Spaß, bietet dafür aber hochwertigen Inhalt.



1000 Mark sind eine Stange Geld, doch Ihr bekommt dafür auch was geboten...



Auch in dieser "Resident Evil"-Folge darf ein stattliches (Echtzeit-Render-) Herrenhaus nicht fehlen. (PS2)

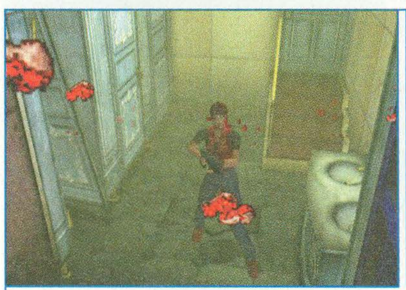
Geheimnis des Umbrella-Konzerns lösen können.

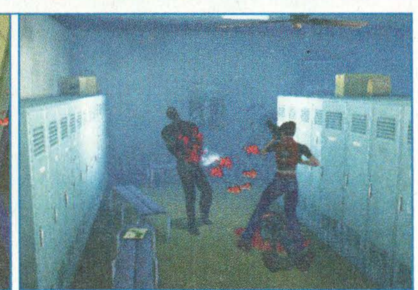
Ansonsten hat man sich bei dem Geburtstags-Update nicht gerade mit Neuerungen zum Dreamcast-Vorgänger überschlagen: Hier eine neue Zwischensequenz, dort etwas weniger Nebel und zur Feier des Tages wurde Draufgänger Steve Burnside sogar eine neue Frisur verpasst. Für den einen riecht das nach billiger Abzocke, der Fan freut sich trotzdem...

Die stimmungsvolle 3D-Optik von "Resident Evil Code Veronica" überzeugt auch nach fast zwei Jahren – allerdings wurde mittlerweile von "Devil may cry" und anderen Action-Adventures neueren Datums die grafische Messlatte ein ganzes Stück weiter nach oben gelegt. So ist "Code: Veronica" zwar immer noch atmosphärisch, düster und schön anzusehen, aber leider kann das Spiel nicht mehr mit der Oberklasse mithalten. Technisch zieht die PS2-Umsetzung mit dem Dreamcast-Update nahezu gleich – lediglich hier und da stören dezent flackernde Kanten die beschauliche Metzelei; dass die Texturen eine Ecke blasser als auf der Sega-Konsole ausgefallen sind, lässt sich dagegen locker verschmerzen. Wenn Ihr das Dreamcast-Original schon besitzt, könnt Ihr ruhigen Gewissens den Geldbeutel stecken lassen. Die spärlichen Veränderungen rechtfertigen keinesfalls einen Neukauf – selbst überzeugte Zombiefans sollten zunächst Probe spielen. Habt Ihr allerdings nur eine PS2 zu Hause stehen, dürft Ihr frohlocken: Endlich können auch Sega-Verächter bei Capcoms bestem "Resident Evil" auf Untoten-Jagd gehen. In diesem Sinne: Schlagt zu, bevor es die BPjS tut. *tm*



Erledigt die Zombies mit schwerem Kaliber und verpasst ihnen noch eine Kugel, wenn sie am Boden liegen – sicher ist sicher. (PS2)

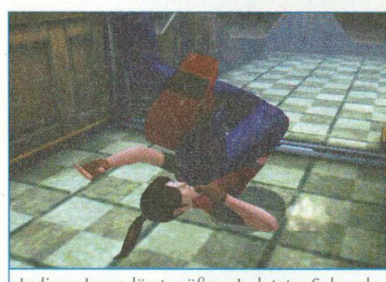




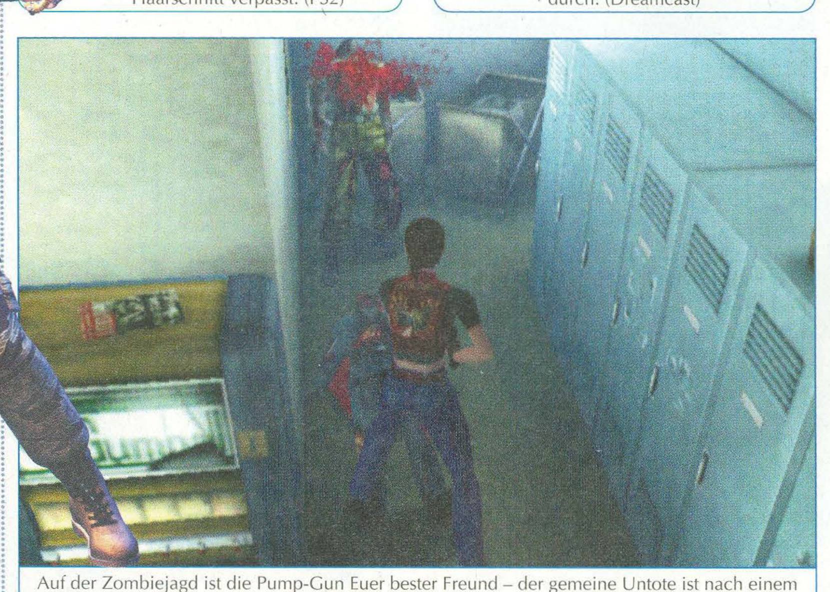
Wenn Claire die großen Kaliber auspackt, fliegen die Fetzen – im wahrsten Sinne des Wortes. Tretet nicht in die Zombiefetzen! (Dreamcast)



Für das Remake wurde Steve Burnside ein zeitgemäßer Haarschnitt verpasst. (PS2)



Indiana Jones lässt grüßen: In letzter Sekunde hechtet Claire unter einer Sicherheitstür durch. (Dreamcast)



Auf der Zombiejagd ist die Pump-Gun Euer bester Freund – der gemeine Untote ist nach einem Schuss platt, dank Streuung könnt Ihr die Kerle gleich im Dutzend umnieten. (Dreamcast)





Spielspaß 88%

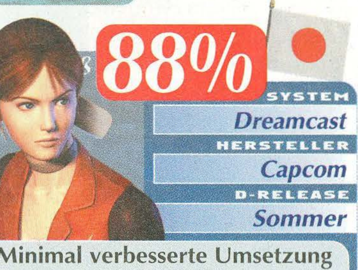
PS2

HERSTELLER Capcom

BRD-RELEASE Sommer

Kompetente Umsetzung des Dreamcast-Hits: PS2-Fans freuen sich auf Capcoms bestes Zombie-Gemetzel.





88%

SYSTEM Dreamcast

HERSTELLER Capcom

D-RELEASE Sommer

Minimal verbesserte Umsetzung des Zombie-Klassikers – weniger Nebel und etwas mehr Story rechtfertigen keinen Neukauf.








Immer brav nachmachen: Um für das nächste Airjacking fit zu sein, müsst Ihr im Training erst die Übungen von Dr. Dance perfektioniert haben.

Unison

Bei Tecmos Tanzspiel "Unison" steuert Ihr mit den beiden Analogsticks ein Mädel des gleichnamigen Trios. Vor jedem Eurer acht Konzerte absolviert Ihr zuerst ein Trainingslager: Zuerst seht Ihr Eurem Mentor Dr. Dance zu und ahmt die in zwei Kreisen angezeigten Bewegungen nach. Damit Euch ein Song nicht überfordert, könnt Ihr auch einzelne Sequenzen davon üben. Fühlt Ihr Euch sicher, tretet Ihr zu einem Probelauf an, bei dem die Synchronität Eurer Bewegungen geprüft wird. Erreicht Ihr eine Wertung von 'C' oder besser, wartet der große Auftritt auf Euch. Zusammen mit den zwei Kolleginnen müsst Ihr nun beweisen, dass Ihr Eure Tanzroutinen beherrscht, sonst heißt es 'Game Over'. Zur Entspannung wird außerhalb des Story-Modus in einer Disco angetreten, hier könnt Ihr auch gemeinsam mit zwei Kumpels tanzen. Neben einer englischen Synchro wurden die meisten der insgesamt 16 Songs westlichen Geschmäckern angepasst. So findet Ihr neben einem Remix vom Discoschlager 'Y.M.C.A.' eine breite Stilpalette von Rap ('O.P.P.') über rockige Beats ('Stop the Rock' von Apollo 440) bis hin zum Kaugummi-Pop wie Aquas 'Barbie Girl' – gewöhnungsbedürftig, aber abwechslungsreich. Die putzige Bonbon-Optik mitsamt Kulleraugen-Charakteren ist tadellos animiert und sorgt bei japanophilen Zockern für Entzückung, während realitätsverbundene Spieler eher einen Farbschock erleiden. Leider hält "Unison" nicht, was die Ausstattung verspricht: Die Tanzübungen sind zu sehr auf stures Lernen der einzelnen Sequenzen ausgelegt und bieten zu wenig Abwechslung, um länger zu motivieren. Dass Ihr die Hälfte aller Songs nur in der optisch wenig aufregenden Tecmo-Disco findet und die anderen Szenarien nur innerhalb des Story-Modus auftauchen, enttäuscht. So bleibt eine witzige Idee, die leider nur kurzzeitig vor die PS2 lockt. *us*



Hauptsache bunt: Für jedes der acht Konzerte schlüpfen die drei "Unison"-Mädels in neue schrille Outfits.



Im 'Club Tecmo' tanzt Ihr ohne Wertungsdruck zu den freigespielten Songs – auf Wunsch (und mit Multitap) sogar zu dritt.





Keine Zeit für Kirschblütenschau: Auf den besonders kurvigen Bergabfahrten ist ganze Konzentration auf die Streckenführung nötig.

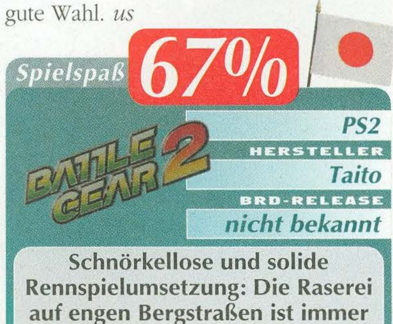
Battle Gear 2



Während Formel-1-Simulationen rudelweise über die PS2 einfallen, ist seit "Ridge Racer 5" in Sachen normale Autos wenig los: Taito macht sich nun mit der Automatenumsetzung "Battle Gear 2" dran, diesen Missstand zu beheben. Sechs japanische Hersteller wie Honda, Nissan oder Toyota stellen die rund 30 Vehikel, aus denen Ihr Euren fahrbaren Untersatz wählt. Damit geht Ihr auf sieben (teilweise erst freizuspielende) Kurse und tretet mit drei Computergegnern an, wagt eine Runde gegen die Uhr oder duelliert Euch mit einem 'Ghostcar' aus einem früheren Lauf. Zwar ist die Menge an Kursen nicht besonders hoch, doch neben normalen Rundstrecken stehen auch unterhaltsame Bergpässe zur Verfügung: Hier ist kein Gasfuß gefragt, sondern das geschickte Anbremsen der engen Spitzkehren, sonst seid Ihr ohne Chance. Optisch erwartet Euch kein Wunderwerk, die verschiedenen Witterungsverhältnisse und Jahreszeiten werden aber sauber und ruckfrei dargestellt – für eine vergnügliche Runde zwischendurch ist "Battle Gear 2" eine gute Wahl. *us*

Für die Zukunft

ist "Battle Gear 2" gerüstet: Als erstes PS2-Spiel findet Ihr in dem Taito-Raser einen Menüpunkt für Internet-Optionen – ähnlich wie bei vielen (japanischen) Dreamcast-Titeln. Was sich genau dahinter verbirgt und ob es auch spielerischen Nutzen bringt, ist zurzeit schwer zu sagen: Bekanntlich ist in der nächsten Zeit (zumindest bei uns) noch kein Modem für Sonys Konsole käuflich erwerbbar. Besser sieht es da mit dem Zweispieler-Modus aus: Während ein Splitscreen fehlt, könnt Ihr wenigstens per iLink-Kopplung gegeneinander antreten.



Sakura Wars 3



Die kleine Coquelicot überrascht durch besonders weitreichende Attacken: Sämtliche Gegner in ihrer Nähe bekommen ihr Fett weg.



Vor dem Kampf ist posieren angesagt – man will dem bösen Gegner ja auch ordentlich Angst einjagen.

Denkspielklassiker ***im neuen Gewand: Für "Sakura Wars"-Interessierte, die vor japanischen Texten zurückschrecken, gibt es im gut sortierten Importladen "Hanagumi Taisen Columns 2" zu erstehen. Hier wurde der Knobelklassiker "Columns" mit Charakteren der ersten beiden Saturn-Spiele (die es auch als Dreamcast-Umsetzungen gibt) angereichert und mit einem optionalen Story-Modus versehen. Das Ergebnis ist ein gut spielbarer Knobler mit niedlichen Mädels und einem Zweispielermodus samt Schadenfreude-Garantie.***




Klötzchen-Krieg: Mit einem von acht Hanagumi-Mädels hauen sie sich die Steine um die Ohren.



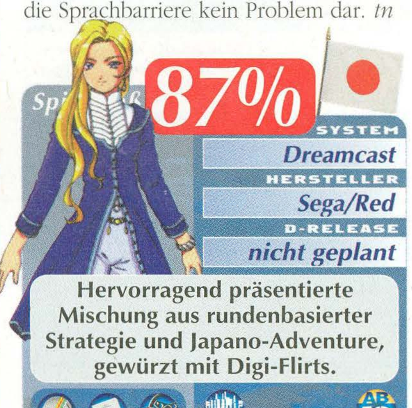
Auf dieses Spiel hat Japan gewartet – nach einigen Verschiebungen und monatelanger Anwesenheit in der 'Most Wanted'-Liste des Fachmagazins Famitsu ist "Sakura Wars 3" endlich erschienen. Nachdem Tokio von sämtlichen dämonischen Mächten befreit wurde (nachzuspielen in den ersten beiden "Sakura Wars"-Teilen) wird Held Ichiro Ohgami nach Paris versetzt: Dort übernimmt er die Leitung der neu gegründeten Spezialeinheit 'Paris Kagekidan'. Die setzt sich aus fünf feschen Mädels zusammen: Die tolpatschige Erica Fontaine, die adelige Glycine Bleumer, die Zauberkünstlerin Coquelicot, die stille Hanabi Kitaoji und die mysteriöse Diebin Lobelia Carlini besitzen außer Ohgami als einzige die Fähigkeit, die mächtigen Kobu-Mechs zu steuern. Eure Aufgabe: Ihr müsst die Mädels im Kampf anführen, die Truppenmoral hochhalten und im Idealfall eine der fünf Schönheiten am Schluss abschleppen. In den Adventure-Szenen klappert Ihr halb Paris ab, führt ausschweifende Dialoge (natürlich auf japanisch) und vergnügt Euch bei dem ein oder anderen Mini-Spiel. In den Strategieszenen hat sich das Team Overworks etwas Neues einfallen lassen: Felderweise vorrücken à la "Front Mission" gehört der Vergangenheit an, Ihr steuert Eure Kobus direkt über das Spielfeld. Jeder der Mechs hat ein Aktionspotenzial, das Ihr nach Belieben nutzt. So könnt Ihr z.B. über das halbe Spielfeld rennen, allerdings bleibt dann keine Energie mehr zum Angreifen übrig. – alternativ dürft Ihr auch einen Schutzschild ausfahren, Euch erholen oder Energie für Spezialattacken sammeln. Durch dieses System gestalten sich die Kampfszenen flexibel und taktisch tiefgründiger als in der hauseigenen "Shining Force"-Konkurrenz. Zusammen mit der aufwändigen Präsentation und dem sympathischen Charakter-Design von 'Oh, my Goddess!'-Schöpfer Kosuke Fujishima ist "Sakura Wars 3" eine Offenbarung für Sega-Fans mit Manga-Faible – Musik wie Sprachausgabe sind stimmig und die Arenen detailliert in Szene gesetzt, der Spielablauf ist angenehm flüssig. Mit etwas Probieren stellt auch die Sprachbarriere kein Problem dar. *tm*


Das gelbe Feld zeigt die Reichweite von Gycines Kobu an. Stehen zwei der Mechs nebeneinander, können Sie im Team angreifen.


Auf dieser Karte erforscht Held Ichiro das Pariser Viertel Montmartre.



In farbenfrohen Zwischensequenzen und Dialogszenen wird die Geschichte weitererzählt. Man muss die Mädels einfach mögen.



87%

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Sega/Red
D-RELEASE: nicht geplant

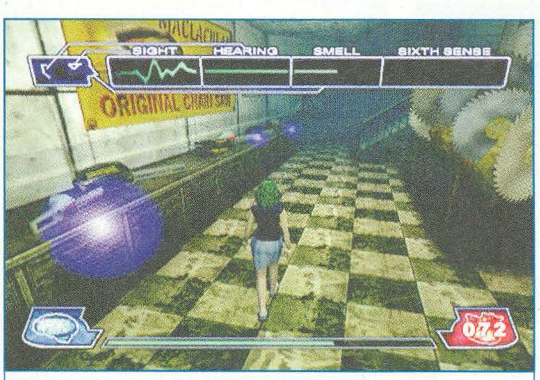
Hervorragend präsentierte Mischung aus rundenbasierter Strategie und Japano-Adventure, gewürzt mit Digi-Flirts.

Illbleed


Blutig, blutiger, "Illbleed": Bei den Kämpfen geht es nicht gerade sanft zu. Allerdings sorgen die gnadenlos überzeichneten Metzeleien weniger für Ekel als für kalkulierte Komik.



Obermotz ahoi: Am Ende jedes Spukhauses lauert ein origineller Endgegner, den Ihr meist in mehreren Runden besiegen müsst.



Gefahr erkannt, Gefahr gebannt: Aufgespürte Fallen und Items sind durch ein blaues Leuchten gekennzeichnet.

Freizeitparkbesitzer Michael Reynolds weiß: Ordinäre Geisterbahnen mit lächerlichen Pappmaché-Monstern können die abgebrühten Teenager von heute nicht mehr schocken. Ergo geht der kauzige Multimillionär mit seiner neuesten Attraktion des Schreckens – dem Horrorland Illbleed – einen drastischen Schritt weiter: Auf eigene Gefahr wagen mutige Besucher den Gang durch Rätsel-, Fallen- und Bestien-gespickte Spukhäuser. Wer wider aller Hindernisse die sieben Attraktionen übersteht, darf sich über eine Million Dollar Belohnung freuen. Eine stolze Summe, die auch die junge Studentin Eriko Christy und ihre Freunde nach Illbleed lockt.

Ebenso ungewöhnlich wie der Plot ist auch der Ablauf von Climax' virtueller Tour de Force. Vor jedem Abstecher in ein Haus wählt Ihr einen der vier furchtlosen Recken und deckt Euch im parkeigenen Drugstore mit Verbandszeug, Nahrung oder Herztropfen ein. Jede Welt fesselt mit einer anderen Thematik: Mal legt Ihr Euch mit einem gigantischen Wurm an, ein anderes mal klärt Ihr die ungeheuerliche Mordserie in einem Sägewerk. In Third-Person-Perspektive schleicht Ihr durch schummrige Gemäuer und verwunschene Wälder, immer auf der Hut vor der nächsten Falle. Bei der Ortung möglicher Gefahren verlasst Ihr Euch ganz auf Euer Gefühl. In Wellenform werden optische, akustische und Geruchswahrnehmungen sowie der sechste Sinn dargestellt. Befindet Ihr Euch in der Nähe von etwas Ungewöhnlichem, schlagen die Anzeigen aus. Mit Hilfe eines Horrorscanners lokalisiert Ihr anschließend die exakte Postion des potenziellen Übels. Doch nicht nur auf tödliche Gefahren springt die nützliche Hightech-Brille an. Auch Medi-Paks, Textbotschaften und Waffen entdeckt Ihr mit dem Scanner. Einmal gefunden, könnt Ihr tückische Falltüren, zerspringende Glühbirnen und von Geisterhand geworfene Hackmesser problemlos entschärfen – lediglich Monster lassen sich nicht so einfach vertreiben. In einer speziellen Arena vertrimmt Ihr Zombie-Puppen und geifernde Gnome mit Beil oder Baseballschläger. Ist die Gegnerschar zu groß, ruft Ihr durch hektisches Knopf-Drücken den Rettungsheli herbei. Außer der Lebensenergie solltet Ihr auch Eure Blutungen und die Herzfrequenz im Auge behalten. Einmal zu oft erschrocken und der Schocktod droht, entsprechende Medizin beruhigt die Pumpe und schließt nässende Wunden.

Nach kurzer Eingewöhnung macht Climax' blutiger Höllentripp dank toller B-Horrorfilm-Atmosphäre und erfrischendem Spielprinzip richtig Laune. Allerdings trüben die durchwachsene Optik sowie die manchmal unübersichtliche Kamera den turbulenten Spaß etwas. *cg*

Profi-Geisterjäger: Der nützliche Horrorscanner macht Euch rechtzeitig auf mögliche Unheil-Quellen aufmerksam.

Horrorerfahrung *sammelten die Japaner von Climax bereits mit dem Dreamcast-Starttitel "Blue Stinger". Der dreiste "Resident Evil"-Klon bestach zwar mit bunter Optik und interessanter Hintergrundgeschichte, durch Mängel in der Kameraführung verursachte, unfaire Monsterkonfrontationen verärgerten aber selbst geduldige Zockernaturen. Ein Problem, das die Entwicklerveteranen bei "Illbleed" leider immer noch nicht ganz in den Griff bekommen haben...*


Monstermetzeln in der Dreamcast-Frühzeit: „Blue Stinger" kassierte 72% Spielspaß.


Spielspaß 76%

SYSTEM: Dreamcast
HERSTELLER: Climax
D-RELEASE: nicht geplant

Blutig, spannend und erfischend anders: Gelungenes Horror-Spektakel mit trashigem B-Movie-Flair und massig Innovationen.

AB 18



Der verrückte Holzfäller weiß sein Werkzeug zu gebrauchen. Rechts: Tappt Ihr unachtsam in eine Falle, sorgt eine kurze Sequenz für Stimmung.

Air Ranger

***Insgesamt drei** unterschiedliche Helikopter stehen Euch je nach Einsatzart zur Verfügung. Neben der Anfälligkeit gegenüber dem Wind und dem Tempo unterschieden sich die Fluggeräte auch in ihrem Stauraum (was bei einer Vielzahl Opfer zum Tragen kommt). Dank der*







In den Missionen ist Euer Fluggerät vorgegeben. Im 'Free Flight' vergnügt Ihr Euch mit was Ihr wollt.

realistischen Simulation der Hubschrauberphysik steuern sich die drei auffällig unterschiedlich. Aber alles kein Problem: In einem eigenen Trainingsmodus dürft Ihr Euch natürlich auf das harte Rettungsfliegerbrot vorbereiten.

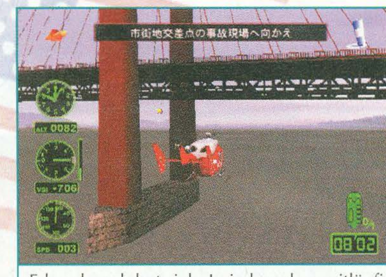


Schwerstarbeit: Ein mit Stahlträgern beladener Laster ist verunglückt – bei der Bergung der Ladung habt Ihr mit heftigen Windböen zu kämpfen.

Eine zivile Flugsimulation mit reichlich Action? Normalerweise befindet sich der Adrenalinspiegel eines passionierten Spielers mit dem Fehlen von MG und Sidewinder im steilen Sinkflug, gerade mal Start und Landung sorgen für erhöhten Blutdruck. Anders bei "Air Ranger": Zum einen sitzt Ihr nicht am Knüppel eines behäbig reagierenden Jumbos, sondern begebt Euch mit wendigen Helikoptern in die Luft. Zum anderen sollt Ihr an Bord Eures Rettunghubschraubers nicht nur die schöne Aussicht genießen – in Not geratene Menschen brauchen dringend Eure Hilfe.

Eure Arbeit als Rettungsflieger gestaltet sich abwechslungsreich wie im wirklichen Leben: Im San Fernando Valley kurvt Ihr zwischen den Wolkenkratzern einer Metropole herum und landet auf einer Straßenkreuzung, um ein Unfallopfer ins Hospital zu schaffen. Oder Ihr hievt mit Eurer Winde einen, auf einer Brücke quer liegenden Tanklaster zurück auf die Straße. An der Küste werdet Ihr in stürmischer Nacht zu einem sinkenden Kreuzfahrtschiff gerufen und müsst mit Eurem wagemutigen Retter am Seil die Ertrinkenden in den Heli ziehen; im hügeligen Waldgebiet wiederum beteiligt Ihr Euch an Löscharbeiten, um ein kokelndes Sägewerk vor der Einäscherung zu bewahren.

Bei Euren Einsätzen sitzt Euch stets die tickende Uhr im Nacken: Ist das Zeitlimit abgelaufen, habt Ihr versagt – aber auch aus einem anderen Grund solltet Ihr den Rotor auf Höchstleistung bringen: Nach jeder Mission wird nämlich abgerechnet. Ein fixer Abschluss zählt ebenso wie das Beherrschen der Technik. Landet Ihr unsanft oder taucht Ihr Euren Hochseeretter aus Versehen in die Fluten, hagelt es Punktabzüge. Je nach Leistung erhaltet Ihr eine Medaille, deren Edelmetallsorte über die Freischaltung neuer Missionen und Gebiete entscheidet. Die Heli-Steuerung, deren Realismusgrad Ihr in drei Schwierigkeitsgraden justieren könnt, geht hervorragend von der Hand; zudem erlaubt die relativ freie Positionierung der Kamera punktgenaues Landen und Retten.



Erkundung lohnt sich: In jedem der weitläufigen Areale sind fünf Sterne versteckt. Findet Sie für die Freischaltung weiterer Modi.

Bei der Grafik gibt sich Entwickler Ask nur wenig Blößen: Die großen Areale bieten gute Fernsicht, etliche Details am Boden machen aus dem Fluggebiet abwechslungsreiche, erkundenswerte Landschaften. Wettereffekte, tobendes Meer und züngelnde Flammen sorgen für zusätzliche Atmosphäre; untermalt werden Eure Einsätze von realistischem Geschraube und seichten Musikstückchen. Einziger optischer Makel: Heftige Treppen an Gebäudekanten und grobes Flimmern führt in manchen Situationen zu schmerzenden Augen. Nichtsdestotrotz: "Air Ranger" ist eine überzeugende Heli-Simulation mit spannenden und abwechslungsreichen Szenarien, nur deren geringe Zahl (acht in vier verschiedenen Landschaften) verhindert eine höhere Wertung. *sf*



Hübsch, aber unbrauchbar: Wollt Ihr's richtig schwer haben, so manövriert Ihr den Hubschrauber in Pilotenperspektive.

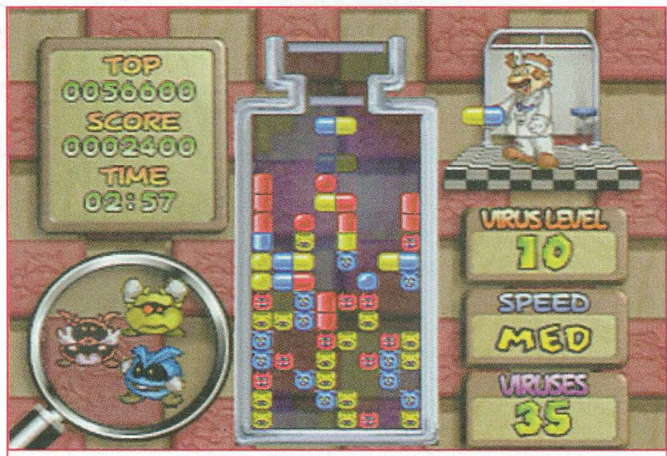




Grün im Gesicht: Sobald Ihr in die Nähe der zu rettenden Personen kommt, dürft Ihr Euren Helfer am Seil herablassen. Schon leichte Lenkbewegungen führen zu haarsträubender Schaukelei des mutigen Mannes.



Dr. Mario 64



Nur keine Panik: Bazillenstapel-Höhe und Pillen-Fallgeschwindigkeit könnt Ihr vor jeder Runde entsprechend Eurer Fähigkeiten einstellen.



Der Pillendreher gibt sein N64-Debüt: Nachdem Mario bereits auf Game Boy, NES und Super Nintendo erfolgreich als Halbgott in Weiß tätig war, wurde nun erstmals der 64-Bitter von den fiesen Viren befallen.

Das Spielprinzip ist eine Mixtur aus den Knobel-Klassikern "Tetris" und "Columns": In einem Reagenzglas tummeln sich verschiedenfarbige Bazillen. Ihr versucht dem infektiösen Treiben Einhalt zu gebieten, indem Ihr das Erreger-Pack mit entsprechend colorierter Medizin eliminiert. Die bunten Pillen fallen von oben in das Glas und werden durch Knopfdruck um 45 Grad in jede beliebige Richtung gedreht. Die Arznei besteht jeweils aus zwei unterschiedlichen Teilen. Nur wenn Ihr durch geschicktes Hin- und Herkippen der Pillen mindestens vier gleichfarbige Elemente in einer horizontalen oder vertikalen Reihe angeordnet habt, verschwinden diese.

Bis auf den Vierspieler-Modus bietet die 64-Bit-Version keine nennenswerten Neuerungen, was Fans traditioneller Knobelkost allerdings nicht vom Kauf des virtuellen Doktorspiels abhalten muss. *cg*



Neben Arcade- *und Story-Modus (Ihr duelliert Euch nacheinander mit zahlreichen Knuddelgegnern), werden Solisten noch von einer Marathon- sowie Score-Attack-Variante ans Pad gelockt. Höhepunkt des in den USA nur 30 Dollar teuren Moduls ist aber der neuartige Vierspieler-Modus. Im Splitscreen geht Ihr mit bis zu drei menschlichen oder CPU-Gegnern auf Bazillen-Jagd. Dabei dürft Ihr wahlweise eine vorhandene Anzahl Viren um die Wette terminieren oder versuchen, die Reagenzgläser der Mitstreiter durch Kettenreaktionen zum Überlaufen zu bringen. Die Multiplayer-Varianten lassen sich jeder gegen jeden oder in Zweier-Teams zocken.*



Knobelspaß im Quartett: Um im Vierspieler-Modus die nötige Übersicht zu behalten, empfiehlt sich ein großer Bildschirm.

Sports Jam

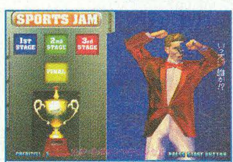


Nutzlos, aber nett anzusehen: Die Nahaufnahme beim Sprint auf der Radrennbahn braucht Ihr eigentlich nicht für eine erfolgreiche Fahrt – aber als hübsches Gimmick taugt sie durchaus.

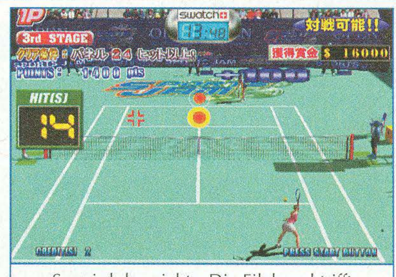


Das Runde muss ins Eckige: Beim Freistoß bestimmt Ihr Richtung und Effet, den Schuss führt der Spieler danach automatisch aus.

Als Moderator ***begleitet Euch ein obskurer Max-Headroom-Verschnitt durch die Menü-Bildschirme: Der grimassierende Glitzeranzug-Kasper mit entsprechender Metall-Frisur wirkt reichlich deplatziert und versucht erfolgreich, seinen nicht existenten praktischen Nutzen durch nervige Sprüche zu kaschieren. Zum Glück bleibt Euch seine Anwesenheit im Original-Modus weitgehend erspart, während er in der 'Arcade'-Variante ungebremst loslegt.***



Halt die Klappe: Der zappelige Kommentator wirkt wie ein "ran"-Moderator auf Drogen.



So wird das nichts: Die Filzkugel trifft nur das Ziel, wenn Ihr das Kreuz an der richtigen Stelle postiert.

Sega versucht sich ein zweites Mal an einer Sammlung sportlicher Minispiele: Diesmal verschlägt es fitnessbewusste Dreamcast-Besitzer allerdings nicht wie bei "Virtua Athlete 2K" auf die Tartanbahn, sondern es werden in zwölf Disziplinen gleich eine Reihe Sportarten abgehandelt. Je nach Modus tretet Ihr mit begrenztem Credit-Vorrat zu vier Durchgängen an oder stellt Euch selbst einen Wettbewerb zusammen. Zudem sind fast alle Aufgaben gleichzeitig im Zweier-Splitscreen spielbar.

So nehmt Ihr beim Baseball an einem 'Homerun Derby' teil und drescht den Ball möglichst weit und zielgenau. In der zweiten uramerikanischen Disziplin Football kickt Ihr Field Goals oder durchbrecht als Receiver die Abwehrmauer und fangt Pässe. Zur Entspannung greift Ihr zum Golfschläger und versucht, den Ball möglichst nahe am Loch zu platzieren oder für Bonuspunkte eine vorgegebene Putt-Route einzuhalten. Wohnzimmer-Kicker beschäftigen sich mit zwei Übungen: Einmal tretet Ihr scharf angeschnittene Freistöße, danach müsst Ihr eine Eckball-Vorgabe spektakulär ins Kreuzeck hämmern. Auf glatten Untergrund führt Euch ein Eishockey-Spiel, bei dem Ihr als Goalie anstürmende Puckjäger abwehrt oder in einer "Pong"-Variante den ersten Punkt erzielen sollt. Als aparter Vorgriff auf "Virtua Tennis 2" returniert Ihr als Nachwuchs-Steffi Aufschläge auf Markierungen. Den Abschluss bildet neben einem rasanten Basketball-3-Punkte-Werfen ein kräfteraubender Sprint als Bahnradfahrer.

Grafisch gibt es bei "Sports Jam" wenig zu meckern: Die Athleten bewegen sich geschmeidig durch ruckfreie Umgebungen. Zudem gefallen einige Disziplinen wie z.B. das Radrennen durch originelle Kamerafahrten und -perspektiven. Die Steuerung der meisten Aufgaben beschränkt sich entweder auf flottes Knöpfchenhämmern oder einen gezielten Tastendruck. Einige Feinheiten wie die Berücksichtigung von Windverhältnissen oder flinke Computergegner sorgen für eine Spur mehr Tiefe. Leider sind die Anforderungen etwas unausgewogen: Während manche Prüfungen bereits beim ersten Versuch perfekt gelingen, tut Ihr Euch z.B. bei der Eckball-Annahme sehr schwer. Insgesamt bleibt bei "Sports Jam" trotz der vordergründigen Abwechslung ein fader Beigeschmack: In der Spielhalle versenkt man in solche Minispiel-Sammlungen gerne mal eine Mark, doch für zu Hause sind die Aufgaben einfach zu simpel, um längerfristig zu motivieren. Schade auch, dass die Party-Tauglichkeit durch die fehlende Unterstützung von mehr als zwei Spielern auf der Strecke bleibt. *us*



Trefft Ihr den Baseball, wird die Zeitlupe aktiviert, damit Ihr dem Schlag durch Hämmern der A-Taste mehr Dampf verleihen könnt.





Ob beim Basketball (links) oder Eishockey (oben): Treten zwei Spieler an, kommt meist ein Splitscreen zum Einsatz.

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Like ice in the sunshine..."

Das Schönste an der wärmenden Frühlingssonne ist für unseren Arbeitgeber die Heizkosten-Ersparnis, für uns der Speiseeis-Genuss ohne Frostbeulen. Was fischen sich die MAN!ACs aus der Kühltruhe?



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



MARTIN SPIELT:
1. Devil May Cry – PS2
2. Conker's Bad Fur Day – Nintendo 64
3. Metal Slug 2 – Neo Geo Pocket Color

UND GENIESST... Cookies & Creme, auch wenn es diese Sorte nur von Häagen Dasz zum Wucherpreis gibt.

URKS

OLLI SPIELT:
1. Conker's Bad Fur Day – Nintendo 64
2. Devil May Cry – PS2
3. Sonic Adventure 2 – Dreamcast

UND GENIESST... Original italienisches Eis, weil nur diese Köstlichkeit meinen Fast-Food-verwöhnten Geschmacksnerven nicht schadet.



COLIN SPIELT:
1. Conker's Bad Fur Day – Nintendo 64
2. Zelda: Majora's Mask – Nintendo 64
3. Illbleed – Dreamcast

UND GENIESST... Cassie Eishörnchen Vanille, weil der Schokokegel nach dem Kampf durch die labbrige Waffel eine wahre Gaumenfreude ist.



STEPHAN SPIELT:
1. Mario Advance – GBA
2. Air Ranger – PS2
3. mit Sushi – Tokyo Game Show

UND GENIESST... Dolomiti, obwohl ich bitter enttäuscht bin, dass in der Neuauflage Peppiger Waldmeister durch faden Apfel ersetzt wurde.



ULRICH SPIELT:
1. Ridge Racer 5 – PS2
2. Conker's Bad Fur Day – N64
3. Unison – PS2

UND GENIESST... McFlurry, weil kein anderes Eis eine so grandios sinnlose Naschzeugmischung zusammen bringt.



DAVID SPIELT:
1. Phantasy Star Online – Dreamcast
2. Z.O.E. – PS2
3. Shanghai – Super Nintendo

UND GENIESST... Das grün-rot-lila-gelb-rot-lila-Flutscheis, weil dann hoffentlich irgendwann die dämliche Kinowerbung aufhört.

XXL

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaß-Wertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
3. 60-Hertz-Modus
4. Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort



7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität



ENTWICKLER: SCE Studios Liverpool (PS2), System 33 (PSone) (www.scee.com/f1)

Formel 1 2001



Achtung Mistwetter: Auf der PS2 bekommt Ihr wunderschöne Effekte zu Gesicht.

Hier kommt die Sonne: Dezente Lichtstrahlen, filigrane Schatten und Lens Flares zeugen von einem herrlichen Renntag. (PS2)

Im Tunnel von Monaco hallt der Motor und die Lichter werfen einen trüben Schein (PSone)

***Für F1-Fans** liefert Sony mit der PS2-Version noch ein ganz besonderes Goodie aus. Auf einer zweiten DVD findet Ihr umfangreiches Material zur vergangenen Saison. Durch Menüs klickt Ihr Euch zu einem der 17 Gran Prixes und seht Euch Vorberichterstattung, Rennschnipsel aus der Helmperspektive, Reaktionen im Pit oder spektakuläre Zwischenfälle an. In unserer Fassung war die Sprache der DVD noch auf Englisch, ob der Silberling lokalisiert wird, teilen wir Euch in der kommenden Ausgabe mit.*

Trotz heftiger Querelen zwischen Bernie Ecclestones FIA und den Automobilkonzernen, trotz schwächelndem Hakkinen und der Dominanz des Schumacher-Clans: Die Formel 1 ist auch im Jahr 2001 ein Garant für Einschaltquoten und Werbemillionen. Und weil's so ein beliebter Bildschirmsport ist, wollen die Videospielhersteller ebenfalls am großen Geschäft teilhaben. Die noch junge PS2 bekommt mit "Formel 1 2001" bereits die dritte Königsklassen-Simulation verpasst – diesmal allerdings nicht von einem Dritthersteller. Der Titel stammt aus Sonys Eigenproduktion: Studio Liverpool schuftete unter Hochdruck, um das mit der aktuellen 2001-Lizenz versehene Spiel noch zeitig auf den Markt zu bringen. Und weil ein F1-Team stets zwei Piloten beschäftigt, hat Sony auch noch System 33 verpflichtet, die gleichzeitig das PSone-Pendant aus der Garage schieben.

Sparsam im Modi-Verbrauch

Passend zum originalen Vorbild gebietet Ihr über elf Rennställe und kämpft auf 17 wohlbekannten Strecken um Weltmeisterschaftspunkte. Da aber jeder Pilot sich vor der großen Aufgabe erstmal ein bisschen warm fahren sollte, dürft Ihr auf der PS2 ein schnelles Rennen starten, bei der PSone-Version könnt Ihr Euch in einem eigenständigen Arcade-Modus die Zeit vertreiben. Das 'schnelle Rennen' des 128-Bit-Debütanten wird seinem Namen gerecht: Ohne große Menüklickerei findet Ihr Euch in einem Boliden und auf einem Kurs nach Wahl wieder, und dreht dort zwischen fünf bis zehn Runden. Dabei sucht Ihr eine arcadelastige Steuerung ebenso vergeblich wie ein spezielles Checkpoint-System – alles läuft wie am Rennwochenende, nur ohne taktische Finessen wie Setup oder Boxenstops. Im Simpel-Modus der PSone-Fassung dürft Ihr Euch Euren Fahrstil dagegen so richtig versauen: Ohne auf Fliehkräfte oder fragile Karosserie zu achten, heizt Ihr mit Vollgas dreimal über die Strecke und sammelt dadurch Siegpunkte und – viel wichtiger – Geld. Dieses investiert Ihr zum einen in neue Boliden oder deren Tuning, zum anderen erkauft Ihr Euch die Lizenz, an der nächsthöheren Liga (sechs sind insgesamt geboten) teilzunehmen. Im Gegensatz zu den Arcade-Modi von Konkurrenzprodukten macht System 33 unlauteren Abkürzern einen dicken Strich durch die Rechnung: Wer dreimal über Kiesbett oder Wiese brettert, anstatt brav die Schikane zu durchfahren, wird mit einer fünfsekündigen Drosselung des Motors bestraft. Während Ihr in Folge auf der Geraden mit 100 km/h dahinzuckelt, holt sich die Konkurrenz die vorderen Plätze zurück.

In 17 Rennen um die Welt

Ungleich wichtiger als kurzweilige Blei-



Ende im Kies: Euer Ausflug beschert Euch eine gebrochene Aufhängung am linken Hinterreifen. (PSone)



Gerangel in der Kurve: Habt Ihr keinen Schaden zugelassen, dürft Ihr mit harten Bandagen kämpfen. Auf höchster Realismusstufe wäre diese Situation Euer Ende. (PS2)



BOXENSTOP
FORMEL 1-VERGLEICH

TITEL	F1 Racing Championship	F1 Champ-ionship 2000	F1 World Grand Prix 2	Formel 1 2001
SYSTEM	PS2	PS2	Dreamcast	PS2
HERSTELLER	Ubi Soft	EA	Video System	Sony
FEATURES				
DATEN DER SAISON	1999	2000	1999	2001
ARCADE-MODUS	ja	nein	nein	nein
FAHRSCHULE	ja	nein	nein	nein
SZENARIEN	ja	nein	nein	nein
AUDIOKOMMENTAR	ja	ja	nein	ja
BOXENFUNK	ja	nein	ja	ja
WETTERVARIANTEN	5	3	5	6
KAMERAPERSPEKTIVEN	4	5	5	3
KI-STUFEN	3	3	3	3
WAGEN-SETUP	umfangreich	mager	mager	umfangreich
WERTUNG	■■■■□	■■□□□	■■□□□	■■■□□
TECHNIK				
FLÜSSIGE GRAFIK	ja	meist	oft	meist
POP-UPS	selten	nein	ja	nein
TEXTUREN & EFFEKTE	vielfältig	mittelmäßig	mittelmäßig	vielfältig
WERTUNG	■■■■□	■■■□□	■■□□□	■■■■□
REALISMUS				
PHYSIK	arcade-lastig	realistisch	variierend	realistisch
GEGNER-INTELLIGENZ	gut	gut	mäßig	gut
MECHANISCHE DEFEKTE	ja	ja	nein	ja
WERTUNG	■■■□□	■■■■■	■■□□□	■■■■■
MULTIPLAYER				
ANZAHL DER SPIELER	2	4	2	2
KI-GEGNER	20	0	6	6
WERTUNG	■■■■■	■■□□□	■■■□□	■■■□□
FAZIT	Bei Abwechslung und Präsentation die Nummer 1: Ubis F1-Titel bietet reichlich Freude am Fahren, allerdings kommen Simulations-Profis zu kurz, zudem ist die Lizenz veraltet.	Ordentliches Produkt von der Stange: Leider mangelt es an zusätzlichen Modi, zudem besitzt der EA-Titel die schwächste Optik der drei PS2-F1-Spiele.	Auf die perfekte Simulation müssen Dreamcast-Freunde noch warten: Zwar hübsche, aber ruckelnde Optik und dümmliche Gegner nerven beizeiten.	Für Simulations-Fans mit PS2 erste Wahl: Tolle Optik und hervorragende Physik, allerdings hapert's am Drumherum. Abwechslung vom harten F1-Alltag gibt's nicht.

fuß-Action ist bei einem F1-Titel aber immer noch eine akkurate Simulationsvariante. Im Grand-Prix-Modus schenken Euch die Entwicklerteams auf beiden Plattformen nichts: Habt Ihr jeweils den Experten-Schwierigkeitsgrad gewählt, fahren die KI-Konkurrenten ausgesprochen aggressiv und ihre Fähigkeiten befinden sich auf Weltklassenniveau. Und im selben Maße scheinen Eure Lenk- und Bremskünste auf Fahrschullevel zu sinken, denn plötzlich verzeiht die unnachgiebige Physik keinen Fehler mehr. Auf der PSone dürft Ihr zumindest noch Hilfen wie Traktionskontrolle oder ABS zuschalten, bei der PS2-Version seid Ihr in der Profivariante dagegen vollkommen auf Euch gestellt. Auch wurde in 128 Bit etwas mehr Wert auf Realismus gelegt – so kommt Ihr beim verfrühten Beschleunigen aus der Kurve schnell ins Schleudern oder werdet durch verschmutzte Reifen erheblich beeinträchtigt. Noch vorsichtiger müsst Ihr fahren, wenn das Schadensmodell auf 'realistisch' eingestellt ist: Während Ihr sonst nur wegen abgefahrener Reifen oder leerem Tank an die Box fahrt, genügt bei größter Wirklichkeitsnähe das Touchieren eines gegnerischen Wagens, um ein paar aerodynamisch wichtige Teile loszuwerden. An diesen dürft Ihr Genre-typisch natürlich ein bisschen herumschrauben: Während die PSone-Version mit einem äußerst spartanischen Textmenü aufwartet, das Euch gerade mal das grobe Verstellen von sieben Werten erlaubt, fordert die PS2-Fassung Eure Fähigkeiten als Ingenieur. Ob Übersetzung, Bodenabstand, Winkel der Flügel oder punktgenaue Einstellung der Federdämpfung – 19 Werte lassen sich optisch ansehnlich aufbereitet justieren und für jeden einzelnen Boliden und jede Strecke gesondert auf Memory Card ablegen.



Kein Retro-Bolide, sondern ein Unfallwagen: Durch einen Crash habt Ihr den Frontspoiler verloren. (PS2)



Wie beim Vorgänger dürft Ihr im PSone-"Formel 1 2001" während der Ladepausen Euer F1-Wissen unter Beweis stellen

Internet-Option?

In beiden Versionen von "Formel 1 2001" findet Ihr den Menüpunkt 'Herausforderung'. Hier versteckt sich ein Modus für Leute, die gerne mit ihrem Können protzen. Drei Runden habt Ihr zur Verfügung, um auf dem Kurs in Spa Bestzeiten zu erreichen. Anschließend wird ein Code errechnet und ausgegeben, den Ihr auf der Internet-Seite www.scee.com/f1 eintragen dürft.


Nehmt Ihr die Herausforderung an? Im Internet dürft Ihr Eure Bestzeiten verewigen. (PSone)



So kennen wir das: Auf Knopfdruck dürft Ihr Euer Verfolgerfeld betrachten. Guckt nur nicht zu lange nach hinten... (PS2)





Im Arcade-Modus der PSone wird unfaires Abkürzen mit Drosselung des Motors bestraft. Insgesamt sechs Ligen warten auf Euch.





Dauerbrenner: *Mit "Formel 1 2001" erscheint für die PSone bereits zum sechsten Mal in Folge eine F1-Simulation unter dem Psygnosis-Label. Der Debütant "Formel 1" (1996) wurde zum ersten Spiel für die 32-Bit-Konsole, das in Europa über eine Million Stück in sechs Monaten verkaufte. Mittlerweile sind von allen Teilen der Serie über 5,5 Millionen Einheiten weltweit abgesetzt worden. Allerdings ist die PS2-Version das erste "Formel 1", das von einem hauseigenen Sony-Team programmiert wurde – alle Vorgänger kamen von unabhängigen Entwicklern.*

Technisches Spitzenfeld

Optisch erwartet Euch auf der PS2 ein echter Augenschmauß: Keine Pop-Ups martern Euch auf der Paradestrecke (und dem Leistungsfresser) Monaco, selbst harte Duelle auf dem A1-Ring im strömenden Regen drücken die hohe Bildrate nur minimal. Hinzu kommen zahlreiche hübsche Effekte, seien es nun Staub- und Gischtwolken, feiner Gummiqualm, Spiegelungen auf der blitzenden Karosserie oder umherfliegende Trümmer. Allerdings habt Ihr nur drei Perspektiven zur Wahl – neben Schnauze und Third-Person erzeugt die 'Premiere World'-Kamera über dem hin- und herschlagenden Kopf des Piloten die beste Atmosphäre. Ebensoviele Blickwinkel bietet das PSone-Pendant, das wie schon der Vorgänger mit flotter, wenn auch etwas grobschlächtiger und pixeliger Optik aufwartet. Auch hier gibt's reichlich Effekte zu bestaunen – auf ihre alten Tage hält sich die PSone ordentlich im Rennen. Auf der akustischen Seite wird auf beiden Systemen gewohnte Untermalung geboten: Realistische Motorensamples wie von der Live-Übertragung, dazu einige schlecht getimte und wertlose Sprecherkommentare und ein bisschen knisternder Boxenfunk.



Auf der PSone kommt Ihr in den Genuss der Ego-Ansicht. Dafür fehlt die 'Premiere World'-Helmkamera.





Auf der PSone (oben) habt Ihr's gleich mit 20 CPU-Gegnern zu tun, bei der PS2-Version ist der achte Platz das schlimmste der Gefühle.

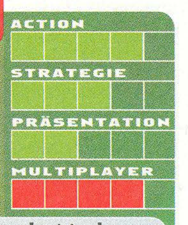
Mehr Spieler – weniger Konkurrenz

Im Gegensatz zu Ubis PS2-Simulation "F1 Racing Championship" müsst Ihr Euch bei einer "Formel 1 2001"-Multiplayer-Runde mit einem, der Leistung willen, reduzierten Gegnerfeld begnügen. Gegen sechs CPUler tretet Ihr in der PS2-Version an – allerdings nur zu einem schnellen Rennen, Grand Prixes gegen einen menschlichen Kollegen können nicht ausgefahren werden. Bei gemeinschaftlichen Rasereien hat die PSone die Nase weit vorn: Nicht nur, dass alle Modi einen Splitscreen bieten, Ihr dürft es auch mit dem gesamten 20-köpfigen KI-Feld aufnehmen. Und das, ohne groß Augenschmerzen zu bekommen – Respekt! *sf*

Spielspaß 83%

HERSTELLER: Sony
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 79% SOUND: 63%
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





Gelungener Nachfolger: Ein peppiger Arcade-Modus, flotte Optik und realistische Physik bereiten Fahrspaß.



Spielspaß 85%

HERSTELLER: Sony
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 84% SOUND: 71%
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



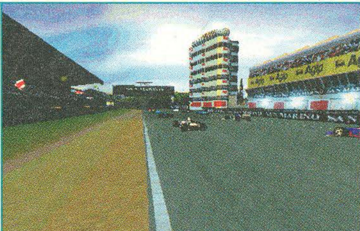
Beachtlicher Erstling: Herausfordernde Simulation mit einwandfreier Optik. Leider etwas bescheiden in zusätzlichen Optionen.

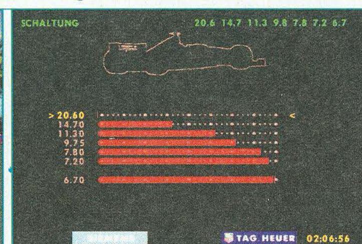
PROFESSIONELLER ABSCHLUSS, TOLLES DEBÜT: **Man merkt "Formel 1 2001" in 32 wie in 128 Bit an, dass es Sony ernst nimmt mit seiner erfolgreichen F1-Reihe. Beide Produkte bewegen sich – bis auf einige Patzer in der Menüführung – von Design und Technik her auf hohem Niveau. So liefert System 33 auf der PSone ein flotten, wunderbar spielbaren Titel ab, der in die Fußstapfen des Vorgängers tritt. Trotz oder vielleicht wegen der hohen Geschwindigkeit müsst Ihr allerdings mit einer wenig glanzvollen und etwas groben Optik Vorlieb nehmen. Bei den Optionen hätte ich mir ebenfalls ein Quentchen mehr Ideenreichtum und Vielfalt gewünscht. Hier enttäuscht auch die PS2-Version: Kein Arcade-Modus, nur sechs Gegner im Splitscreen, ganze drei Perspektiven zur Wahl – sowas zeichnet ein Produkt nicht als Spitzentitel aus. Wohl aber die wirklich beeindruckende, ruckelfreie Grafik und die realistische Fahrzeugphysik. Im Gegensatz zur gelungenen Ubi-Konkurrenz benötigt Ihr auf höchster Schwierigkeitsstufe viel Einfühlungsvermögen, eine lange Lernphase und eine erhebliche Portion Geduld, bis Ihr um die vorderen Plätze mitfahren dürft. Profis greifen also lieber bei "Formel 1 2001" zu.**



Stephan Freundorfer









In der PS2-Version dürft Ihr in einem speziellen Zuschauer-Modus zufällige CPU-Rennen bewundern, natürlich sind auch (wie auf der PSone) Replays Eurer eigenen Fahrkünste zu betrachten. Bei den Menüs setzt die PS2-Fassung auf modernen Stil und Kargheit.

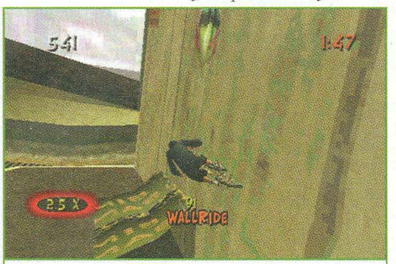
ANDERE VERSIONEN
Der PSone-Vorgänger "Formel 1 2000" wurde in MAN!AC 11/2000 getestet (Abwertung auf 83%).

ENTWICKLER: Blue Shift, USA (www.thq.com)

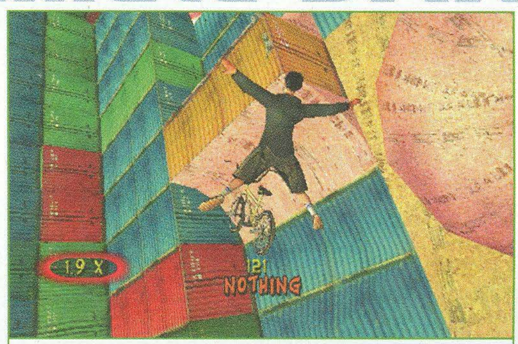
TJ Lavin´s Ultimate BMX



Während Activisions "Matt Hoffman's Pro BMX" und der zweite Teil von "Dave Mirra's Freestyle BMX" noch in Arbeit sind, stiehlt sich klammheimlich ein neuer Trendsport-Kandidat auf die PSone: Der Dirt-Jump-Profi T.J. Lavin ist der Hauptcharakter des aktuellen MTV-Sports-Produkts. "Tony Hawk"-Fans wird's freuen: Die Steuerung wurde frech von dem Skateboard-Bestseller abgekupfert. So habt Ihr zwei Tasten für Tricks in der Luft und einen Button zum Grinden an Rails, Coopings und sonstigen Hindernissen. In Kombination mit den Richtungstasten stehen Euch unzählige Move-Kombos zur Verfügung.



Der Wallride hilft Euch beim Überwinden von Objekten. Mit diesem Manöver gelangt Ihr auch leichter zu geheimen Arealen.



Habt Ihr eine Reihe Tricks ohne Sturz vollführt, dürft Ihr zu Superstunts wie diesem 'Nothing' ansetzen.

Im Karrieremodus werdet Ihr durch Erledigung verschiedener Aufgaben nacheinander mit 16 Kursen konfrontiert. So müsst Ihr das MTV-Logo finden, Parkuhren zerstören oder Euer Zählerkonto in die Höhe treiben. Zwischendurch tretet Ihr in Punkt-Wettbewerben gegen einige CPU-Profis an. Geht Ihr mit einem Kumpel auf Radeltour, dürft Ihr Euch in sechs Modi austoben. *sb*

Luftakrobat *T.J. Lavin beschränkt sich bei seinen Stunts nicht nur auf das BMX. Seine zweite Leidenschaft ist Motocross-Fahren. Dabei sind ihm Rundenrekorde schnurz – er versucht sich lieber an waghalsigen Manövern. Sein nächstes Ziel ist ein Rückwärtssalto mit dem Motorrad.*


Riskant: Lavin beim Ausführen eines 'Superman'.

AUF DEM WEG DER BESSERUNG: Im Gegensatz zu den übrigen "MTV Sports"-Titeln ist die Steuerung des neuesten Trendsport-Ablegers erstaunlich gut gelungen. Alle Tricks gehen locker von der Hand und auch kompliziertere Kombos führt Ihr ohne große Probleme aus. Dafür hapert's an der Genauigkeit: Beim Lenken reagiert Euer Fahrer viel zu sensibel, gezielte Manöver sind kaum möglich. Zudem leidet die Übersicht an der trägen Kameraführung. Auch bei der Optik wurde geschludert: Objekte ploppen ins Bild und oftmals könnt Ihr an den Nahtstellen der Polygone hindurchsehen. Die Aufgaben sind ebenfalls nicht sonderlich ausgefeilt, meist erledigt Ihr dieselben Dinge, nur auf anderem Terrain – dafür geht Anzahl und Vielfalt der Kurse in Ordnung. Anspruchsvolle Radler warten auf die Activison-Konkurrenz.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 61% | SOUND: 70%

Spielspaß **68%**

Unterhaltsame BMX-Action mit schlampiger Optik. Die hektische Kameraführung sorgt für Frustmomente.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: HITMAKER, JAPAN (WWW.HITMAKER.CO.JP)

Confidential Mission


Aus dem Weg, Madame: Im überfüllten Eilzug springen Euch ständig unschuldige Fahrgäste in die Schusslinie.



Belohnung für pazifistische Gemüter: Entwaffnet Ihr die schweren Jungs via gezieltem 'Justice Shot', winken reichlich Bonuspunkte – die Anzeige oben links markiert die Trefferzone.



FX-Spektakel: Blut fließt nicht, stattdessen werden Einschüsse mit coolen Spezial- und Partikeleffekten aufgepeppt.

Gestern noch in der Spielhalle heute schon auf dem Dreamcast: Arcade-Spezialist Sega lässt die treuen Fans nicht hängen und veröffentlicht mit "Confidential Mission" knapp zwei Jahre nach der brillanten "House of the Dead 2"-Konvertierung wieder einen zünftigen Lightgun-Shooter für die glücklose 128-Bit-Konsole. Verantwortlich für die Umsetzung zeichnen Segas Elite-Programmierer Hitmaker, die bereits mit Spielhallenhits wie "Crazy Taxi" oder "Virtua Tennis" und weiteren Dreamcast-Adaptionen für Fuore gesorgt haben.

In dem auf der Naomi-Hardware basierenden Ballerspektakel übernehmen bis zu zwei Wohnzimmer-Pistoleros die Rollen der 'Confidential Mission Force'-Agenten Howard Gibson und Jean Clifford. Grund für den Einsatz der Spezialeinheit ist mal wieder eine skrupellose Terroristengruppe. Mit Hilfe eines geklauten, Laser-bestückten High-tech-Satelliten droht die raffgierige 'Argares Corporation' der freien Welt mit Tod und Zerstörung.

Tot oder lebendig

Durch insgesamt drei riesige Level führt Euch die bleihaltige Hatz nach dem Oberbösewicht und der gefährlichen Superwaffe. Los geht´s in einem ägyptischen Museum, anschließend kämpft Ihr Euch durch einen vollbesetzten Personenzug und infiltriert zu guter Letzt die verborgene Basis der Terroristen. Ein kontrolliertes Wechselspiel aus Deckung und Schießen wie in "Time Crisis: Project Titan" erwartet Euch dabei allerdings nicht. Während Ihr einem vorgegebenen Weg folgt, rennen, springen oder rollen aus allen Ecken und Enden Gegner in den Bildauschnitt, die geladene Wumme stets im Anschlag. Frei nach dem Motto 'Schießen oder erschossen werden' schaltet Ihr reaktionsschnell und zielgenau einen Fiesling nach dem anderen aus, bevor diese ihre Waffen abfeuern können. Reaktionsschnelles Ausweichen wie in der Sony-Action-Orgie ist nicht möglich. Ein farbiges Fadenkreuz zeigt bei jedem Feind an, wann Euch dessen Angriff erwartet. Ist es grün, so habt Ihr genügend Zeit, eine empfindliche Körperstelle anzuvisieren, bei roter Färbung erwischt Euch

ENDLICH BEKOMMT DIE VERNACHLÄSSIGTE LICHTPISTOLE WIEDER ARBEIT: Aber egal, ob mit Plastikknarre oder ordinärem Pad – "Confidential Mission" macht mit jedem Controller Spaß. Ein genial simples Spielprinzip, gepaart mit guter, wenn auch unspektakulärer Naomi-Optik, und schon mutiert der heimische Fernseher zur fetzigen Schießbude. Wer bereits auf dem ehrwürdigen Saturn die virtuellen Cops gegen das organisierte Verbechen geführt hat, bekommt den optimalen Nachschlag serviert. Innovationen jeglicher Art sucht Ihr allerdings vergeblich, weshalb ich von Segas neuester Arcade-Umsetzung auch etwas enttäuscht bin. Zu wenig Abwechslung, zu schnell kommt Langeweile auf. Für Lightgun-Besitzer ein Muss, stellt "Confidential Mission" im Vergleich zum pompöseren "House of the Dead 2" nur die zweite Wahl dar.

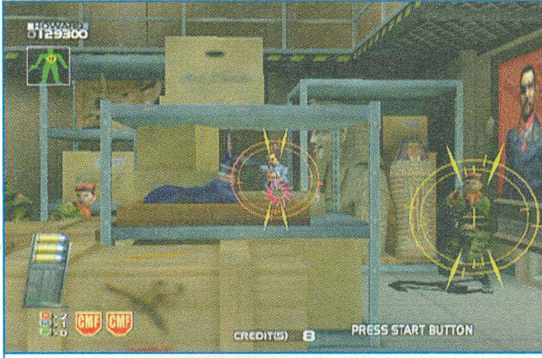
Colin Gäbel





Ruhig bleiben: Bei den Zwischenspielchen gilt es, blitzschnell und treffsicher kleine Geschicklichkeitstests zu meistern.

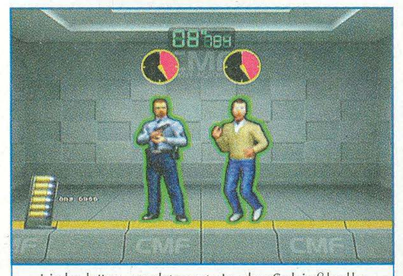
ANDERE VERSIONEN
Eine Spielhallen-Version existiert, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.



Zielwasser empfohlen: Nicht selten verschanzen sich die Bösewichte hinter schützendem Mauerwerk oder Holzkisten.



Die Qual der Wahl: Je intensiver rot das Fadenkreuz des Feindes, desto eher pfeift Euch seine Kugel entgegen – entsprechend solltet Ihr Eure Abschussreihenfolge schnell planen.



Links böse, rechts gut: In der Schießhalle lernt Ihr, reaktionsschnell zwischen Zivilisten und bösen Terroristen zu unterscheiden

das tödliche Projektil binnen Sekundenbruchteilen. Wieviele feindliche Treffer Eure virtuellen Alter Egos bis zum endgültigen Exitus einstecken können, legt Ihr neben dem Schwierigkeitsgrad und der Anzahl der Continues vor Spielbeginn fest.

Übung macht den Meister

Um wehrhafte Sölder, grimmige Seeleute oder schießfreudige Argares-Agenten unschädlich zu machen, genügt ein Treffer auf ein beliebiges Körperteil. Pazifisten und Highscorejäger entwaffnen den Feind jedoch lieber mit einem harmlosen 'Justice Shot' oder heimsen für blitzschnelle Kombinationsschüsse mehrstellige Bonuspunkte ein. Wer bereits beim Sterneschießen auf dem Jahrmarkt seine Probleme hat, sollte vor Missionsbeginn getrost einen Abstecher in die Trainingshallen des CMF wagen. In sechs Disziplinen könnt Ihr dort an wehrlosen Pappkameraden Zielgenauigkeit und Schnelligkeit üben, bis Ihr für den Ernstfall gewappnet seid.

Scharfschützen gesucht

Nicht nur ein geölter Abzugsfinger, auch Tempo beim Magazinwechsel zeichnet den Profiagenten aus. In klassischer Sega-Manier ladet Ihr Euren leeren Sechsschüsser durch flinkes Abdrücken außerhalb des Bildschirms wieder auf. Mit etwas Glück könnt Ihr ab und zu das Maschinengewehr eines kaltblütig erledigten Gegners erbeuten. Für kurze Zeit setzt Ihr mit dem praktischen Schnellfeuergewehr die Terroristen bequem im Dutzend außer Gefecht. Dummerweise laufen Euch aber nicht nur Bösewichte vor die Mündung. Erwischt Ihr aus Versehen einen unschuldigen Passanten, wird Euch gnadenlos eine Energieeinheit abgezogen. Auffüllen lassen sich diese nur, indem Ihr fleißig nach kurz auftauchenden Buchstabentafeln Ausschau haltet. Habt Ihr die drei CMF-Lettern beisammen, dürft Ihr Euch über einen aufgefüllten Energiecontainer freuen. Am Ende jedes Levels wartet der obligatorische Obermotz zum Duell.

Außer pausenlosen Feuergefechten stehen aber auch kurze Reaktionstests auf dem Programm, die in geringem Maße über den weiteren Verlauf des Levels bestimmen. So versucht Ihr beispielsweise während der Zugfahrt unter Zeitdruck mit gezielten Schüssen einen Wagon abzukoppeln. Seid Ihr erfolglos, müsst Ihr den Wagen mühevoll per Hand abhängen, während Euch ohne Unterlass die Terroristen bedrängen. Erst danach geht der Spielablauf seinen geregelten Gang weiter. *cg*



Kurze Zeit zum Verschnaufen: Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen die Story weiter – FMV-Filmchen gibt's keine.

Nach "Sports Jam" *war "Confidential Mission" der zweite Arcade-Titel, der Segas Naomi-GD-Rom-Technologie nutzte. Im Gegensatz zu herkömmlichen Automaten werden bei dieser Hardware die Spielinformationen nicht auf Eproms bzw. Platinen, sondern auf gewöhnliche GDs gebrannt und vor Spielbeginn komplett in den Arbeitsspeicher des Naomi-Boards geladen. Störende Ladezeiten durch Zugriff auf die GD werden so vermieden, zudem sind Silberlinge in der Herstellung wesentlich kostengünstiger als die übliche Platinentechnologie.*

BALLERN OHNE REUE: Im Gegensatz zu Colin gefällt mir "Confidential Mission" besser als das hektische Zombie-Gemetzel. Das Geballer mit den Agenten ist zwar beileibe keine geruhsame Sache, aber dennoch weniger chaotisch: Eure Gegner sind fast immer mit einem gezielten Schuss zu erledigen, permanentes Dauerfeuer wie beim Haus der Toten ist also nicht nötig – allerdings solltet Ihr eine Sega-Knarre im Haus haben, den weniger exakten Nachbauten ist die ordentliche Pad-Kontrolle vorzuziehen. Ein optisches Feuerwerk wird zwar nicht unbedingt abgebrannt, dennoch sind die sauber gestalteten Levels abwechslungsreich und mit netten Gags am Rande versehen. Nur etwas kurz ist der Spaß ausgefallen – selbst mit der zusätzlichen Agentenschule. Für Ballerfans trotzdem absolut empfehlenswert.



Ulrich Steppberger



Schnellfeuerspaß: Ergattert Ihr ein rumliegendes Maschinengewehr, haben die Terroristen auch in Überzahl nichts zu lachen – nur schade, dass das Magazin ratzfatz leergeschossen ist.



HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	69%
Spielspaß	80%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Dynamische Feuergefechte vor hübscher Polygon-Kulisse: Zu zweit wie alleine ein martialisches Vergnügen.

60Hz · RUMBLE · AB 16

ENTWICKLER: JVC, JAPAN (WWW.VID.DE)

Panzerfront



Die roten Pfeile markieren feindliche Einheiten, grüne und blaue die Panzer Eures Verbands.

"Panzerfront" versetzt Euch zurück in die Wirren des Zweiten Weltkrieges. Als Panzerkommandant macht Ihr mit Eurem Verband Jagd auf feindliche Vehikel und Stellungen.

Insgesamt stehen sechs Stahlgefährte unterschiedlicher Bauart auf Eurem Gelände. Je nach gewähltem Kettenfahrzeug spielt Ihr auf Seiten der Alliierten oder der Achsen-Mächte. Pro Modell vergnügt Ihr Euch mit zwei Trainings- und sechs normalen Missionen: Mal seid Ihr in der sibirischen Taiga unterwegs, mal heizt Ihr über französische Strände. Damit Ihr nicht gleich bei Eurem ersten Einsatz auf dem Schrottplatz landet, weist Euch ein Tutorial in die komplizierte Steuerung ein. Mit den Schultertasten gebt Ihr Gas, wobei jede Kette einzeln kontrolliert wird – so sind schnelle Wendemanöver problemlos durchführbar. Mit dem Digi-Pad bewegt Ihr das Fadenkreuz grob aufs Ziel, allerdings richtet sich Eure Kanone nur mit Verzögerung auf die angegebene Position aus. Per Knopfdruck schaltet Ihr sodann von der Third-Person- in die Ego-Perspektive, um Euren Gegner exakt ins Visier zu nehmen. Je nach Ziel feuert Ihr mit panzerbrechender oder Explosiv-Munition. Da hirnloses Herumballern nichts bringt, lautet die Devise: Abstand halten und aus der Defensive feuern – ein halbes Dutzend Kollegen hilft Euch dabei. Auf einer separaten Karte gebt Ihr den Kameraden eigene Feuerbefehle und legt Wegpunkte fest. *sb*

***UNATTRAKTIVE BLECHBÜCHSEN:** "Panzerfront" versagt optisch auf ganzer Linie. Die Texturen sind durchweg hässlich, teilweise besteht die Umgebung nur aus grobem Pixelbrei – wenigstens bleibt die Grafik dadurch flüssig. Die Steuerung Eurer Sardinenbüchse geht nach einer kurzen Eingewöhnungsphase erstaunlich leicht von der Hand. So bereitet es ein Weilchen Freude, sich an den Feind heranzupirschen und ihn mit gezielten Schüssen zu sprengen. Auch die Koordination der Kameraden ist simpel und übersichtlich ausgefallen. Da die CPU-Tanks geschickt agieren, sind Sie eine wertvolle Hilfe gegen feindliche Stellungen. Leider ist "Panzerfront" aber viel zu kurz ausgefallen und die Missionen gleichen sich wie ein Ei dem anderen – ein zu kurzes Vergnügen.*

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Virgin
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	34%
SOUND	50%

Spielspaß 57%

Panzer-Schlacht mit gelungener Handhabung, die unter eintönigen Missionen und mieser Grafik leidet.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: 3DO, USA (WWW.3DO.COM)

Warriors of Might & Magic



Über die Minen bahnt Ihr Euch einen Weg ins Freie: Klar, dass die Oger Euch nicht einfach so davon kommen lassen.

Typisch Fantasy: Ein böser Obermagier hat Eurem Helden eine verfluchte Maske aufgesetzt und in den Kerker verfrachtet. Nun ist es an Euch, einen Weg aus dem Labyrinth zu finden, das von Monstern nur so wimmelt.

Dem blonden Hünen schaut Ihr während seiner Reise über die Schulter, bei Bedarf richtet Ihr die Kamera zusätzlich mit dem rechten Analogstick aus. Abgründe werden mit einem beherzten Sprung überwunden, Schalter per Knopfdruck umgelegt. Kommt Euch ein Monster vor die Keule, attackiert Ihr wahlweise mit horizontalem oder vertikalem Schlag – eine kraftvolle 'Charging'-Attacke gibt's ebenfalls. Für Distanz-Angriffe nutzt Ihr Magie wie Feuerbälle oder verzauberte Pfeile. Für jedes erschlagene Monster sammelt Ihr Erfahrung. Habt Ihr genug gemetzelt, geht's eine Levelstufe nach oben, zudem verteilt Ihr Punkte auf Eure Fähigkeiten.

Auf dem Weg durch die weitverzweigten Gänge findet Ihr Kupfermünzen und diverse Tränke. Mit Letzteren lassen sich Eure Zaubersprüche aufwerten, zudem frischt Ihr Eure Lebensenergie auf. Wer jeden Raum gewissenhaft durchsucht, wird zusätzlich mit neuen Waffen, Schilden oder Rüstungen belohnt. Weitere Ausrüstung gibt's beim Händler am Levelende. *sb*

***ABGEWANDELTES ABENTEUER:** Im Gegensatz zum PSone-Namensvetter hat sich bei den "Warriors" einiges geändert. So wurden die Level komplett neu gestaltet, zudem gibt's jetzt eine Defensiv-Taste und die Monster besitzen eine sichtbare Lebensleiste. Die Animationen der Figuren sehen nun etwas besser aus, an der unhandlichen Steuerung hat sich aber nichts geändert: Euer Charakter führt alle Aktionen mit leichter Verzögerung aus – gerade im Kampf eine nervige Angelegenheit. Der Marsch durchs Dungeon gestaltet sich, trotz großer Areale, wenig anspruchsvoll, da Schalter und dazugehörige Tür meist direkt beieinander liegen. Eure einzige Movitation ist die Suche nach Waffen, Schilden und Rüstungen. Action-RPG-Freunde haben sich schon besser amüsiert...*



Oliver Schultes

HERSTELLER	3DO
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	49%
SOUND	57%

Spielspaß 54%

Optisch wie spielerisch fades Action-Gekloppe, das unter unhandlicher Steuerung leidet.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Variante wurde in MAN!AC 4/2001 mit 53% bewertet.

ENTWICKLER: TERMINAL REALITY, USA (WWW.GODGAMES.COM)

4x4 Evolution



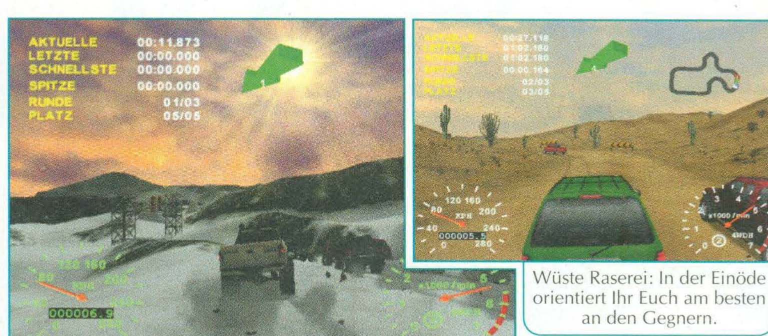
Off-Road hat viele Facetten. Bevölkerten bei "Wild Wild Racing" flinke Buggys die PS2, orientiert sich "4x4 Evolution" in eine andere Richtung: Hier rumpelt Ihr mit wuchtigen Allrad-Fahrzeugen durch die Prärie.



Rätsel unserer Zeit: Wieso hat der untere Spieler im Splitscreen einen kleineren Bildausschnitt?

Namhafte Marken wie Chrysler, Chevrolet und Nissan stellten ihre Trucks zur Verfügung, auf 15 Kursen tretet Ihr in allen Klimazonen an. Die robusten Vehikel sind allerdings nicht auf Höchstgeschwindigkeit ausgelegt, sondern protzen mit kräftigem Antrieb und starker Federung – damit sind sie auf winterlichen Ebenen ebenso zu Hause wie in schwülen Sümpfen oder heißen Steppen.

Im Rennen treten drei flotte Computerkonkurrenten gegen Euch an: Zwar ist das Gelände frei befahrbar, doch müsst Ihr vorgegebene Checkpoints (auf die Euch ein eingeblendeter Pfeil hinweist) bei jeder Runde passieren. Neben Einzelrennen wartet ein imposanter Karrieremodus auf Euch, in dem Ihr in zahlreichen Wettbewerben Preisgelder für neue Trucks und Tuningteile einfahrt. Gesellige PS2-Offroader lockt zudem ein Splitscreen, in dem sich zu den beiden menschlichen Teilnehmern noch drei rüpelhafte CPU-Piloten gesellen. *us*



Auch wenn Ihr gerade hart um eine Position rangelt – die Konzentration auf den Pfeil ist am wichtigsten.

Wüste Raserei: In der Einöde orientiert Ihr Euch am besten an den Gegnern.

***Erwartungsgemäß** gekappt wurde der in der Dreamcast-Fassung vorhandene Internet-Modus: Viel ging daran allerdings nicht verloren, denn die Online-Duelle waren auch nicht spannender als Rennen gegen CPU-Dronen.*

DAS WUNDER BLIEB AUS: Zwar verdienen sich die Entwickler ein Lob dafür, dass "4x4 Evolution" optisch den anderen Versionen nicht nachstehen muss, doch die echten Mängel der Dreamcast- bzw. PC-Version blieben erhalten. Schier unzählige Tuningoptionen und Zubehörteile für stapelweise Trucks und Jeeps sind ein Traum für Autobastler, doch bei den Rennen selbst hapert es: Zwar sind die verschiedenen Landschaften ordentlich dargestellt, aber auch alle gleich öde ausgefallen – Abwechslung innerhalb eines Szenarios ist Mangelware. Die freie Befahrbarkeit im Stil von "Smuggler's Run" hilft auch nur wenig, da Ihr durch die Checkpoints sowieso eng an den vorgegebenen Kurs gebunden seid. Schade, denn kühne Erforschungstripps wären spaßiger als die träge Rumpelei durch enge Tore.

Ulrich Steppberger



HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	66%
SOUND	60%

Spielspaß **64%**

Viele Kurse und noch mehr Autos, doch etwas fade: Gemächliche Offroad-Rennen ohne Spannungsmomente.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Dreamcast-Fassung wurde in MAN!AC 2/2001 ebenfalls mit 64% bewertet.

ENTWICKLER: FROM SOFTWARE, JAPAN (WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM)

Kuri Kuri Mix





Multitasking: Mit dem linken Stick steuert Ihr den gelben Hasen Chestnut, der rechte Knüppel ist für seine Freundin Cream reserviert.

Die mit Fallen gespickte Trickwelt ist nur eine von sieben thematisch unterschiedlichen Spielumgebungen.

***Von From:** Die japanischen Entwickler sind vor allem für das etwas andere RPG-Erlebnis bekannt: 1994 erschien "King's Field" auf der PSone, erst 1997 schaffte es das Rollenspiel in Egoperspektive nach Deutschland. Die beiden Nachfolger (1995 und 1996) gab's nur in Japan und den USA. Auch später blieb From fantastisch: 1998 erschien "Shadow Tower", kurz darauf das düstere Adventure "Echo Night", das 1999 mit einem Nachfolger bedacht wurde. Auf der PS2 brachten die Japaner bislang "Eternal Ring" (54% in MAN!AC 2/2001), "Evergrace" (58%) und die Mech-Fortsetzung "Armored Core 2" (76%) heraus.*



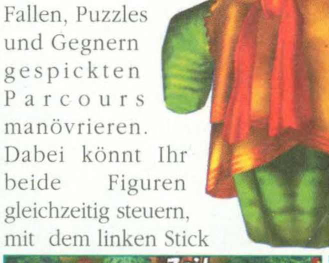


From-Fantasy (von oben): "King's Field", "Echo Night" (beide PSone) und "Eternal Ring" (PS2).

In der Heimat der beiden Hoppelhasen Chestnut und Cream sind die Nächte zurzeit besonders dunkel. Der Mond ist nämlich verschwunden und hat den beiden so das lang ersehnte Mondfest kräftig versaut. Das können die zwei Knuddel-Karnickel nicht dulden und so machen sie sich auf, die silberne Sichel wieder zurückzuholen. Mit Blumentopf und Sonnenschirm zwischen den Löffeln sind unsere flauschigen Helden bestens gerüstet und bereit, jeder Gefahr entgegenzutreten.

Hasenfüße aufgepasst

Ab jetzt ist Knobelzeit: Ihr steuert das bepelzte Duo durch sieben thematisch unterschiedliche Welten, in denen Ihr diverse Level hinter Euch bringen müsst. Zu Beginn darf lediglich im Urwald gehoppelt werden, später schaltet Ihr Wüsten, Eis- oder Musikwelten frei. Das Spielprinzip ist simpel: Innerhalb eines Zeitlimits müsst Ihr Chestnut und Cream durch einen mit Fallen, Puzzles und Gegnern gespickten Parcours manövrieren. Dabei könnt Ihr beide Figuren gleichzeitig steuern, mit dem linken Stick





Der helfende Hahn: Ein schwarzer und ein weißer Gockel geben Euch an besonders kniffligen Stellen Tipps.

lenkt Ihr den gelben Chestnut, der rechte Steuerknüppel ist für dessen rosa Freundin Cream reserviert. Über die entsprechenden Schultertasten lasst Ihr die Häschen hüpfen oder mit der Umgebung interagieren. Die Langohren teilen sich übrigens den Bildschirm, jedes Karnickel hopst und schaltet auf einer separaten Hälfte. Ein guter Überblick wird also von Euch erwartet, denn die zwei Puzzle-Puschel müssen fast ständig parallel agieren und sich gegenseitig den Weg frei räumen. So verschiebt Chestnut zum Beispiel ein paar Baumstämme, um Cream den Weg zu ebnen. Kurz darauf katapultiert die Hasendame per Wippe ein paar Laufräder in den Fluss auf der anderen Seite, und Chestnut kann die reißende Strömung mit geschickten Hüpfern überqueren. Vorsicht ist allerdings geboten, denn oft enden Eure Jump'n'Run-Versuche in tiefen Abgründen oder fiesen Fallen.

Zeit ist Geld

Solche Fehltritte werden mit rigorosem Zeitabzug bestraft, den Ihr aber durch das Aufsammeln von silbernen und goldenen Uhren wieder wett machen könnt. Dummerweise sind dabei diverse krabbelnde und fliegende Knuddelmonster im Weg, die Euch gerne mit übertrieben eindringlichen Kuscheleien vom Weg abbringen. Stachelige Skorpionschwänze und pieksende Vogelschnäbel sorgen für Zeitabzug, mit einem gezielten Hüpfer auf den monströsen Schädel entsorgt Ihr die Kreaturen allerdings nach der bewährten Klempner-Methode. Doch selbst ein scheinbar gegnerfreies Spielfeld bietet keinen Anlass zum Ausruhen. Denn auch wenn

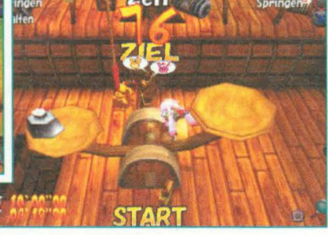
KEIN KINDERKRAM: Chestnut und Cream sind zwar zuckersüß und knuddelig, trotzdem fordert Euch "Kuri Kuri Mix" mit hirnzermarternden Puzzles und kniffligen Sprungeinlagen. Dabei steht Ihr als Solospieler schnell auf verlorenem Posten, denn die Koordination der beiden kleinen Hoppelhasen wird bereits nach wenigen Leveln zur Qual. Wer dagegen einen knobelfreudigen Kollegen zur Hand hat, genießt die auf Teamspiel ausgelegten Level in vollen Zügen. Allerdings sollte Eure Freundschaft recht gefestigt sein, denn unbarmherzig harte Rätsel sowie komplizierte Jump'n'Run-Passagen verzeihen keinen Fehler und führen so schnell zu diversen Unmutsäußerungen. Könnt Ihr mit dem Schwierigkeitsgrad leben, genießt Ihr poppig bunte Level mit reichlich bizarren Ideen, einzig die riesigen PAL-Balken stören den Genuss.

David Mohr





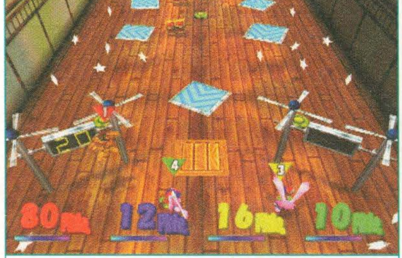




Kooperativ-Karnickel: Die beiden Häschen helfen sich stets gegenseitig aus der Patsche.



Samba: In der Musikwelt braucht Ihr nicht nur geschickte Finger und ein kluges Köpfchen, sondern auch gute Ohren.



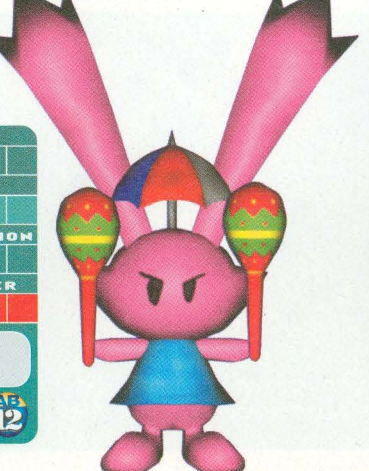
Punktejagd zu viert: Im Mehrspieler-Modus jagt Ihr mit zehn unterschiedlichen Charakteren nach Punkten.



Die Hasen haben den Bogen raus: Gleich katapultiert Cream ihren Kollegen mit der Fidelstange über den Abgrund.

Hase Nummer 1 gerade auf den säumigen Kollegen wartet, droht Gefahr: Bleibt Ihr zu lange an einer Stelle stehen, erscheint je nach Welt ein anderes fliegendes Ungetüm und zieht dem faulen Fellball gehörig die Löffel lang. Eine Tortur, die wiederum knappe Zeiteinheiten kostet.

Wem die ständige Kontrolle der beiden quirligen Kaninchen zu kompliziert ist, der lädt einen kleintierfreundlichen Kumpel zur gemeinsamen Hasenjagd. Zu zweit steuert sich die Knobelei nämlich gleich viel angenehmer, da sich jeder nur auf eine Figur konzentrieren muss. Übrigens macht es keinen Unterschied, ob Ihr die Welten im Einzel- oder Zwei-Spieler-Modus durchzockt, der gespeicherte Spielstand lässt Euch jederzeit wechseln. Die Unterstützung durch einen Mitstreiter mit Reaktionsvermögen und Kombinationsgabe lernt Ihr spätestens bei den Bossgegnern zu schätzen, die Euch am Ende jeder Welt erwarten. Hier ist die Zusammenarbeit der beiden Charaktere unerlässlich: Beim Kampf gegen Feuergolems oder mechanische Musikspinnen muss meist einer der heldenhaften Hasen als Opferlamm herhalten und den Feind in die Falle locken. So kann der zweite Spieler den tödlichen Angriff vorbereiten und dem voreiligen Endgegner den Fang versauen. Oft ziehen auch beide an einem Strang und müssen ihre Aktionen aufeinander abstimmen, um den Boss z.B. gleichzeitig mit der Keule zu vermöbeln. Habt Ihr genug von der ständigen Kooperation, dürft Ihr Euch im Versus-Modus duellieren. Im Lauf der Zeit lassen sich hier zehn verschiedene Charaktere anwählen, mit denen Ihr dann in einer zu den entsprechenden Welten passenden Arena antretet. Dabei düsen bis zu vier Kontrahenten auf einem Bildschirm nach oben, sammeln fleißig Punkte und ärgern die Mitspieler mit fiesen Extras. *dm*



HERSTELLER	Empire
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	64%
Spielspaß	73%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

KURI KURI mix – STORY VS OPTION

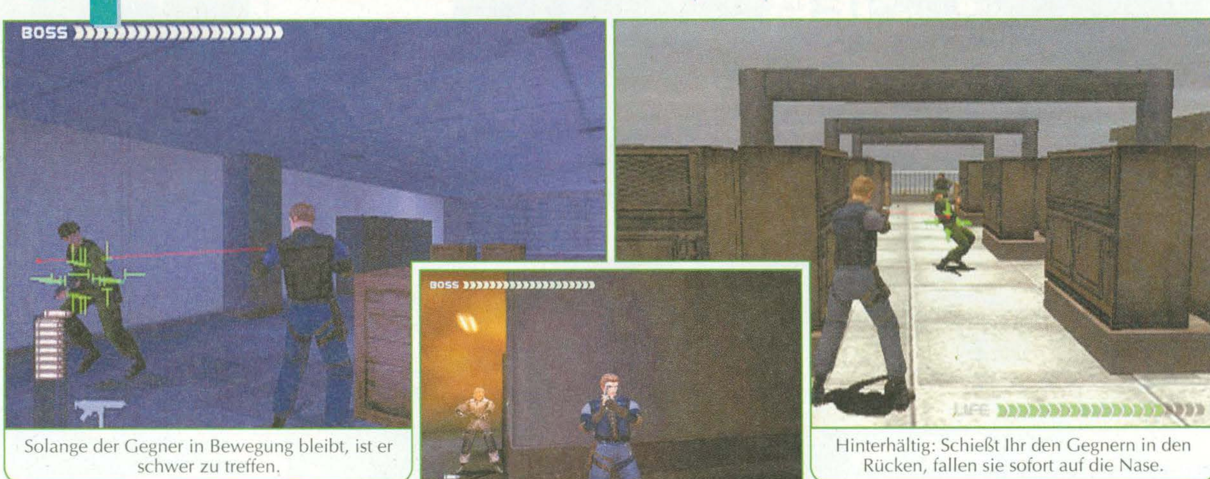
Putzig-süßes, aber knackschweres Puzzlespiel für Knobelfreaks mit Teamgeist.

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Koei, Japan (www.koei.com)

Operation Winback



Solange der Gegner in Bewegung bleibt, ist er schwer zu treffen.

Volle Deckung: Die Warterei hinter schützenden Ecken macht einen Großteil des Spielgeschehens aus.

Hinterhältig: Schießt Ihr den Gegnern in den Rücken, fallen sie sofort auf die Nase.

Die N64-Version

erschien bereits vor einem Jahr und erfreute die MAN!AC-Tester schon damals (82% in Ausgabe 5/2000). Bei der PS2-Version handelt es sich um eine originalgetreue Umsetzung, die lediglich um ein paar Polygone aufgebohrt wurde.



Agenten sterben einsam: "Winback: Covert Operations" heißt die betagte N64-Version.

PS2 Ausdauernde Nintendo-Fans erinnern sich: Im letzten Jahr erschien "Winback: Covert Operations" für den 64-Bitter. Wer den ordentlichen Action-Spaß damals verpasst hat, bekommt jetzt auf der PS2 eine zweite Chance.

Star Wars

Kein guter Action-Reißer ohne weltenvernichtende Superwaffe nebst zugehöriger Terroristentruppe. Bei "Operation Winback" ist von beidem reichlich vorhanden: Da wäre erstmal ein geheimes Satellitenkampfsystem im Erdorbit, das mit dem dazugehörigen Laser ganze Städte ausradieren kann. Als passende Terrorgruppe fungieren einige abgehalfterte Ex-Soldaten aus der Armee des fiktiven Zwergstaates Sarkosia. Diese haben sich die Kontrolle über den Satelliten verschafft und drohen der Welt mit vernichtenden Konsequenzen. Nur drei Stunden bleiben den zuständigen Stellen, um ein Feuern des Lasers zu verhindern. Weil die Nationalgarde zu lange braucht und Solid Snake gerade auf Urlaub ist, schickt der Verteidigungsminister das Strategic Covert Actions Team (kurz S.C.A.T.) zum Versteck der radikalen Rabauken. Ihr übernehmt dabei die Rolle von Elite-Soldat Jean-Luc Cougar, der zusammen mit seinen Kollegen im Hubschrauber Richtung Einsatz fliegt.

Doch schon zu Beginn der Mission geht einiges schief. Euer Transportmittel stürzt unter mysteriösen Umständen ab, danach müsst Ihr Euch solo durch die feindlichen Linien schlagen. Zum Glück sind die restlichen Mitglieder Eurer Gruppe nicht auf den Kopf gefallen und treiben sich ebenfalls im Einsatzgebiet herum. Im Spielverlauf trefft Ihr des öfteren auf die Kollegen, deren besondere Fähigkeiten Euch dann zu Gute kommen. So knackt der Computerexperte das ein oder andere Sicherheitsschloss, ein Sprengstoffspezialist räumt lästige Barrikaden aus dem Weg und der schießwütige Rest der Mannschaft hält Euch derweil den Rücken frei. Leider finden diese Aktionen aber nur in den zahlreichen Zwischensequenzen in Echtzeit-Grafik statt, richtige Kooperation mit den Team-Mitgliedern ist nicht möglich.

Selbst ist der Mann

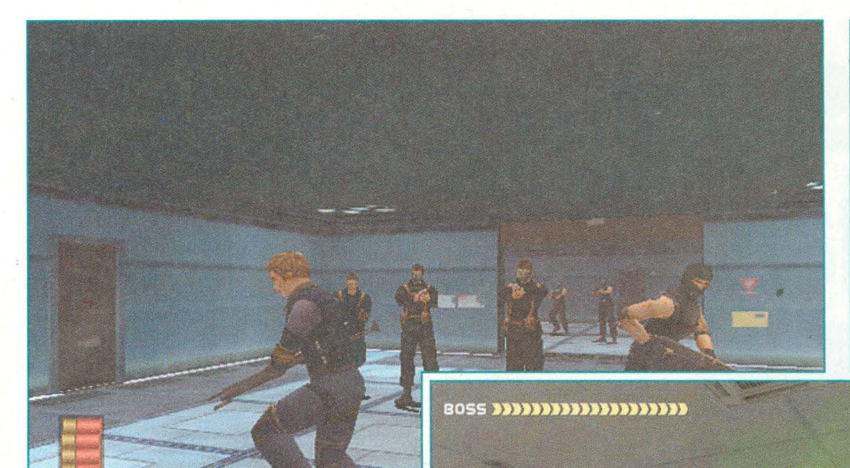
Die meiste Zeit seid Ihr also auf Euch allein gestellt und müsst es ohne Helfer mit den verbrecherischen Schergen aufnehmen. Und von denen gibt's reichlich: Überall lauern bis an die Zähne bewaffnete Terroristen, die Euch mit MG und Schrotflinte aufs Korn nehmen. Wer nicht aufpasst, wird schnell von den hinterhältigen Bösewichten erledigt, die sich gerne auf Dächern oder in abgelegenen Fenster-Nischen verstecken. Vorsicht ist also geboten, denn schon wenige Treffer können für Euer Alter Ego den Exitus bedeuten. Zum Glück bereitet Euch ein umfassendes Trainingsprogramm auf den harten Arbeitsalltag vor. Unter der kundigen Anleitung eines erfahrenen Kollegen macht Ihr Euch mit der Steuerung vertraut und übt das Schießen auf wehrlose Zielscheiben.

Nach ausreichender Vorbereitung wagt Ihr Euch schließlich in den Einsatz und wendet dabei die erlernten Kenntnisse an. Gekonnt schmiegt Ihr Euren Rücken an Wände und massive Holzkisten, per Analog-Stick wagt Ihr einen vorsichtigen Blick um die Ecke, hinter der meist ein

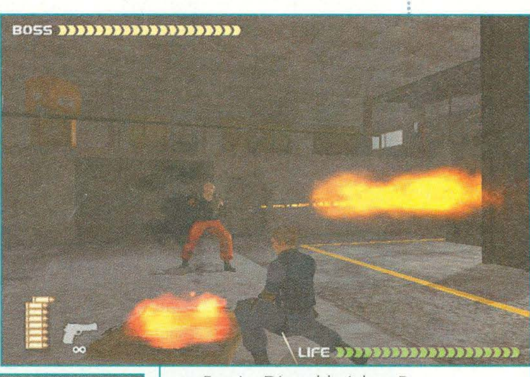


Immer wieder unterbrechen Zwischensequenzen in Spielgrafik das Geschehen, dabei lauscht Ihr (mäßiger) deutscher Sprachausgabe.





Bei so vielen Feinden solltet Ihr schleunigst Deckung suchen, denn im offenen Feuergefecht habt Ihr keine Chance.



Feurig: Die zahlreichen Bossgegner kämpfen mit fiesen Tricks.

Todesurteil: Von zwei Soldaten umzingelt, droht Lebensgefahr. Statt Blut gibt's übrigens bunte Explosionen.



Vorsicht: Die Laserbarrieren versperren Euch auf äußerst effektive Weise den Weg. Der Kontakt mit ihnen endet nämlich tödlich.

Gegnergrüppchen wartet. Im richtigen Moment schnellt Jean-Luc per Knopfdruck aus der Deckung, gibt ein paar gezielte Schüsse ab und zieht sich wieder zurück, bevor das bleihaltige Echo einschlägt. Beim Anvisieren der Feinde hilft Euch eine automatische Zielerfassung, die sich allerdings nach der Reichweite der gewählten Waffe richtet. Zu Anfang habt Ihr außer einer schlichten Pistole noch MP und Pump-Gun im Gepäck, später findet Ihr zudem einen mächtigen Raketenwerfer sowie diverse Päckchen C4-Sprengstoff. Wollt Ihr besonders lästige Gegner mit einem Kopfschuss um die Ecke bringen, hilft die automatische Zielerfassung leider nichts, stattdessen richtet Ihr Euer Laservisier per Analog-Stick auf die gewünschte Körperstelle des Gegners aus. So könnt Ihr die gefährlichen Feuergefechte schneller beenden. Allerdings lassen Euch die Feinde kaum Zeit zum Zielen. Ständig zwingt Euch deren Feuer zum Positionswechsel, mit einer eleganten Rolle hastet Ihr von Deckung zu Deckung. Jetzt noch schnell die Waffe durchgeladen, das Feuer erwidert und der Weg ist frei. Wenn Ihr Euch nicht gerade mit übereifrigen Terroristen Gefechte liefert, kämpft Ihr mit der verwinkelten Levelarchitektur, löst simple Schalterrätsel oder sucht den Schlüssel für eine verrammelte Tür. Zwischendurch versperren Laserschranken den Weg. Um diese auszuschalten, müsst Ihr den dazugehörigen Sicherungskasten finden und zerstören. Außer gemeinen Fallen und reichlich Gegnerpack erwarten Euch diverse Bossgegner, die mit unorthodoxen Kampftaktiken überraschen.

Gespeichert wird nach jedem Levelende, dazwischen hastet Ihr von einem Checkpoint zum nächsten. Wer nicht gern alleine spielt, freut sich über ein reichhaltiges Angebot an Multiplayer-Varianten: Ganz nach Laune tragt Ihr mit bis zu vier Leuten kurzweilige Schießereien im Splitscreen aus. *dm*

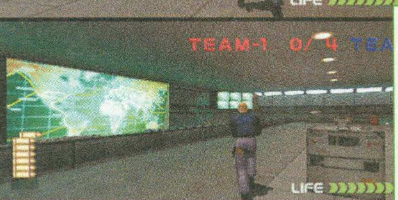
Jeder Schuss ein Treffer! ***Wer den knackigen 'Normal'-Modus meistert, wird mit einem besonderen Zuckerl belohnt. Nach dem Durchspielen bekommt Ihr Zugang zur 'Max-Power'-Variante, in der Ihr Euch über unendliche Munitionsvorräte sowie sämtliche Waffen freut. Schafft Ihr sogar den 'Hard'-Schwierigkeitsgrad, gibt's ein weiteres Extra: Im 'Sudden Death' zählen Präzision und Geschick, denn ein einziger Treffer reicht aus, um einfache Terroristen, Bosse, Kisten und Euch auszulöschen.***

ACTION FÜR ANSPRUCHSVOLLE: "Operation Winback" macht vor allem mit der simplen, aber durchdachten Spielmechanik Punkte. Ständiger Positionswechsel und das geniale 'Deckung-Schießen-Deckung'-Prinzip sorgen für einen spannenden Stellungskrieg auf der PS2. Da kann man auch über die eher triste Optik hinwegsehen, denn bis auf leicht erhöhte Fernsicht und eine Portion Zusatz-Polygone hat sich im Vergleich zum N64 nicht viel getan. Dafür ist die PAL-Anpassung recht ordentlich: Zwar wirken die Sprecher wie schon bei Koeis "Dynasty Warriors 2" reichlich unmotiviert, Geschwindigkeitsverlust und Balken sind aber minimal. Zusammen mit den Mehrspieler-Varianten ein rundum gelungenes Action-Paket, dass sich vor allem an Zocker mit viel Ausdauer richtet, denn schon auf 'Normal' ist's recht knackig.

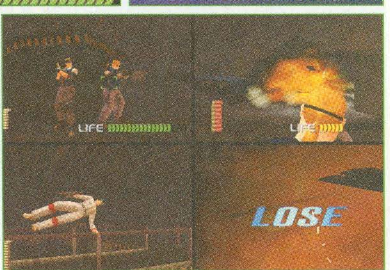
David Mohr



Orientierungslos? Eine Karte weist Euch den Weg durch die verwinkelten Gänge der Terroristen-Basis.







Mehrspieler-Spaß: In diversen Varianten könnt Ihr mit bis zu vier Spielern gegeneinander oder im Team gegen Bots antreten.



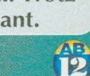
Spielspaß	82%
HERSTELLER	Koei/Midas
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	66%
SOUND	64%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Fesselnde Schusswechsel mit einem Hauch Taktik: Trotz schlichter Optik für Action-Fans sehr interessant.







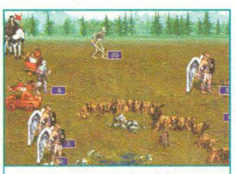
ANDERE VERSIONEN
Die N64-Version wurde in MAN!AC 5/2000 mit 82% bedacht. Den Import-Test (ebenfalls 82%) findet Ihr in MAN!AC 3/2001.

ENTWICKLER: 3D0, USA (www.3do.com)

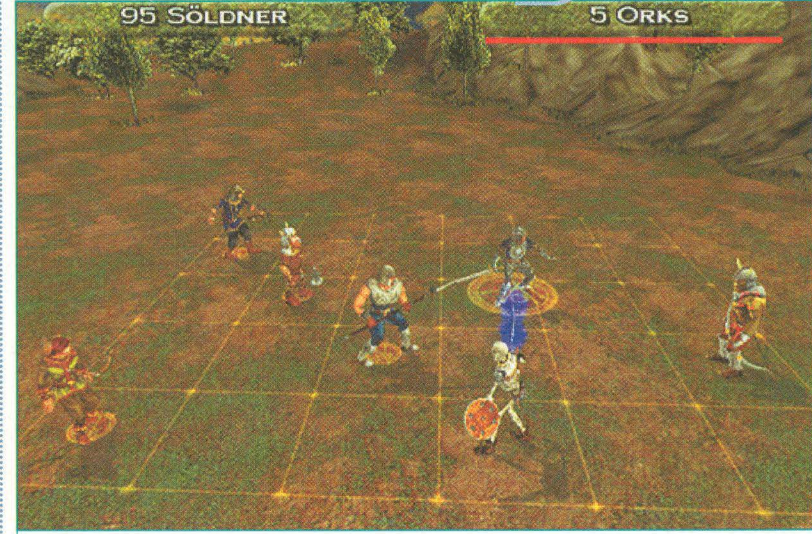
Heroes of Might and Magic

Da war doch was...

Aufmerksame MAN!AC-Leser erinnern sich: Bereits Anfang 2000 kündigte Ubi Soft eine Dreamcast-Umsetzung von "Heroes of Might and Magic 3" an. Die PC-Portierung sollte das deutsche Westka-Team übernehmen, das bereits das eher mäßige PC-Rollenspiel "Arcatera" (ebenfalls für Dreamcast geplant, aber nie erschienen) verbrochen hat. Im Moment sind die Sega-"Heroes" für September 2001 angekündigt. Wir sind gespannt, denn die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt...



Dreamcast-Helden: Immerhin hatten wir vor Monaten eine Preview-Version von "Heroes of Might and Magic 3" in der Redaktion.



Strategischer Überblick: Auf den kleinen Kampfkarten symbolisieren einzelne Gestalten Eure riesigen Truppen. So steht z.B. ein Elf stellvertretend für über 30 der spitzohrigen Gesellen.



Sir Dave: Ihr wählt zwischen den vier heldenhaften Gestalten Zauberin, Paladin, Barbar und Ritter.

Seit Jahren schielen Fantasy-Fanaten mit strategischen Ambitionen neidisch auf den PC, wo sich die "Heroes of Might & Magic" einen festen Platz im Taktik-Olymp erkämpft haben. Nach vielen Ankündigungen und Verschiebungen (siehe Randspalte) erscheint jetzt endlich eine Heimkonsolenversion der populären Serie – nicht auf dem Dreamcast, sondern für die PS2.

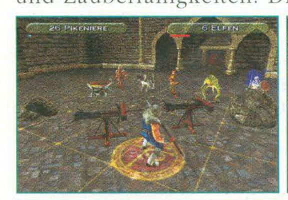
We could be Heroes

Im Königreich herrscht Unruhe. Der weise Herrscher liegt von Gift gequält im königlichen Himmelbett, während der böse Drache Malazak das Land bedroht. Ein Held muss her, und deshalb überträgt die Königin prompt Euch den Titel des obersten Heerführers. Fortan sollt Ihr im Land umherziehen, tapfere Recken um Euch scharen und dabei gleichzeitig nach dem verschollenen 'Dragonbone Staff' suchen. Dieser knochige Stock verspricht nämlich nicht nur unvorstellbare Macht, sondern auch Heilung für den kränkelnden Monarchen.

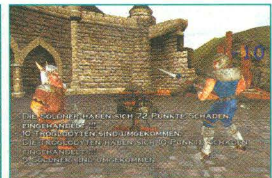
Bevor Ihr Euch allerdings zur weltrettenden Reise aufmacht, muss erstmal das passende Alter Ego gewählt werden: Ganz nach Wunsch stürzt Ihr Euch entweder als arkan bewanderte Zauberin, nobler Paladin, blutrünstiger Barbar oder stolzer Ritter in das Abenteuer. Die einzelnen Figuren unterscheiden sich durch Startgeld, Wochenlohn, Führungstalent und Zauberfähigkeiten. Diese Eigenschaften sind vor allem am Anfang wichtig, später könnt Ihr die Schwächen der Helden durch erbeutete Artefakte und Goldstücke ausgleichen.

In the Army now

Als frischgebackener Kommandant braucht Ihr nur noch die passende Armee: Speerkämpfer, Kavallerie und Bogenschützen rekrutiert Ihr im herrschaftlichen Schloss, exotischere Kreaturen findet Ihr bei Streifzügen über die Oberwelt. Wenn die Wesen Euch nicht ans Leder wollen, schließen sie sich Euch an, ansonsten müsst Ihr deren verborgene Behausungen aufstöbern. So sammelt Ihr eine illustre Mischung aus Skeletten, Orks, Söldnern, Zwergen, Elfen, Drachen, Dämonen und diversen anderen Fantasy-Kreaturen an. Leider könnt Ihr nur fünf verschiedenartige Truppentypen unter Eurem Banner vereinen, die Gesamtzahl der Soldaten hängt wiederum von Eurem Führungstalent ab. Außerdem solltet Ihr auf die Zusammensetzung der Mannschaft achten, denn geschniegelte Ritter marschieren nur ungern neben leprösen Zombies. Wenn jetzt noch der wöchentliche Sold

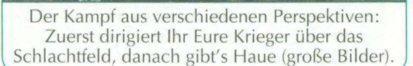












Der Kampf aus verschiedenen Perspektiven: Zuerst dirigiert Ihr Eure Krieger über das Schlachtfeld, danach gibt's Haue (große Bilder).



Spielspaß 66%

HERSTELLER	3DO
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	64%
SOUND	61%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Abgespeckte PC-Umsetzung: Trotz Schwächen mit hohem Suchtfaktor für PS2-Strategen.









AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

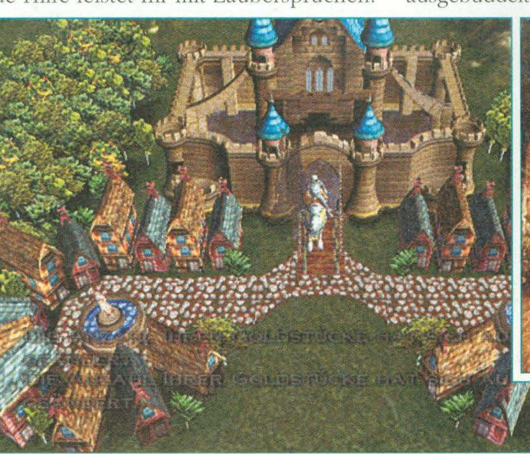
stimmt, ziehen die Männer freudig in den Kampf und lassen sich für Ruhm und Ehre massakrieren. Zum heldenhaften Ableben gebt Ihr Euren Kriegern unterschiedliche Gelegenheiten: Entweder bekämpft Ihr umherstreifende Monstergrüppchen auf der Oberwelt, oder Ihr stürmt ein Schloss voller verbrecherischem Gesindel. Ab jetzt lenkt Ihr die Abteilungen der Armee rundenweise über ein schachbrettartiges Schlachtfeld, bei Kontakt mit dem Feind beobachtet Ihr die beiden Gegner beim Schlagabtausch. Mit Bogenschützen unterstützt Ihr die Nahkampftruppen, weitergehende Hilfe leistet Ihr mit Zaubersprüchen. Diese müssen allerdings vor dem Kampf in der nächsten Stadt eingekauft werden, auch Belagerungstürme (die den Kampf in der Burg ermöglichen) gibt's dort zu erstehen. Außerdem könnt Ihr in Siedlungen ein Boot mieten, das Euch an entlegene Plätze bringt. Wer seine Börse aufbessern will, sieht die Steckbriefe im Stadtbildschirm durch und besiegt die fiesen Verbecher in der Schlacht. So sammelt Ihr langsam Teile einer zerfetzten Schatzkarte ein, die Euch schließlich den Fundort des 'Dragonbone Staff' verrät. Ist das Ding ausgebuddelt, habt Ihr gewonnen. *dm*



EIN ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT: ***Eigentlich ist "Heroes of Might & Magic" ziemlich dröge. Ihr habt nur wenig taktische Möglichkeiten, weder Kampf- noch Logistikteil des Spiels können überzeugen, denn ständig stoßt Ihr auf Einschränkungen, die Euch das Leben schwermachen: Warum kann ich beim Kampf gegen mächtige Gegner nicht fliehen? Wieso kann ich nur komplette Einheiten in eroberte Schlösser verlegen? Aber: Trotz der Schwächen hat "Heroes" Flair und macht zu einem gewissen Grad sogar süchtig. Ständig wollen neue Untergebene eingesammelt und Burgen erobert werden. Dieser Suchtfaktor rettet den Titel und macht ihn für Strategen mit Fantasy-Faible interessant. Der Rest wendet sich ab – schon allein wegen der absolut vergeigten deutschen Übersetzung.***



David Mohr



Wenn Ihr nicht gerade Monster verprügelt, streift Ihr über die Oberwelt (links) und forscht in den Städten nach Neuigkeiten (oben).

ENTWICKLER: Victor Interactive Software, Japan (www.vid.de)

Submarine Commander

Im 22. Jahrhundert befindet sich die Menschheit mal wieder am Abgrund: Infolge zahlloser Kriege und Naturkatastrophen ist das ewige Eis der Polkappen geschmolzen und fast die gesamte Erdoberfläche überflutet. Die wenigen Überlebenden fristen ihr trostloses Dasein auf vereinzelten Inseln oder im Bauch kolossaler U-Boote. Als Kommandant einer solchen stählernen Unterwasser-Zigarre nehmt Ihr es in den Tiefen der Meere mit plündernden Piraten und anderem Endzeit-Pöbel auf. Das Spiel unterscheidet dabei zwischen Action- und Abenteuermodus. In Letzterem lasst Ihr Euch beim Landgang vom Hafenmeister für neue Aufträge anheuern, lauscht in der Bar den neuesten Seefahrergerüchten und deckt Euch mit kampfstarken Torpedos oder leistungsfähigen Motoren ein. Im anschließenden Action-Part durchforstet Ihr die Weiten des Meeres, sucht die Umgebung via Sonar nach feindlichen U-Booten ab und liefert Euch bei Kontakt Torpedogefechte inklusive taktischer Finessen wie Abtauchen oder Schleichfahrt. *cg*



Traurig aber wahr: Grafik-Masochisten und Spielspaß-Hasser kommen bei diesem Tiefsee-Schmarrn voll auf ihre Kosten.



Hakelige Kriegsführung: Mit den Standardtorpedos sinkt die Trefferquote gen Null – spart lieber auf die zielsuchenden.

Ein U-Boot voller Narren: Eure Besatzung beim Landgang in der Pinte.

Konsolen-Aquanauten ***mit U-Boot-Ambitionen steht im Vergleich zu PC-Zockern eine dürftige Spieleauswahl zur Verfügung. Für die PSone locken "Critical Depth" und "Treasures of the Deep", auf Dreamcast taucht Ihr nur mit „Deep Fighter" in virtuelle Meerestiefen ab.***

WUNDERBAR: **Da warte ich ewig lang auf ein total versautes Machwerk, das meines 'Hilfe'-Gesichts würdig ist und werde diesen Monat mit "Army Men: Omega Soldier" und "Submarine Commander" gleich doppelt verwöhnt. Erhalten wir ein Testmuster erst, wenn die Verkaufsversion bereits im Laden steht, verheißt das selten Gutes – JVCs U-Boot-Simulation unterbietet selbst gängiges Flop-Niveau. Fürchterlich träge steuert sich die Unterwassergurke durch die Fluten, die sterbenslangweiligen Gefechte laufen zäh wie Kaugummi ab. Gekrönt wird das Debakel durch die Optik: Miserable FMVs und potthässliche 16-Bit-Renderstandbilder umschmeicheln das Auge zwischen den Actionsequenzen, in denen Ihr außer trübem Grün, pixeliger Instrumente und alle Lichtjahre auftauchender U-Boot-Klumpen eigentlich gar nichts seht.**

Colin Gäbel

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	22%
SOUND	42%

Spielspaß 19%

Das Grauen der Meere: Unerträgliche U-Boot-Sim mit lauer Story, lächerlicher Steinzeit-Optik und zähem Spielverlauf.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Taito, Japan (www.taito.co.jp)

Chaos Break


Nehmt die Beine in die Hand! Wer auf der Flucht vor dem ekligen Mutantenwurm zögert, wird lebensbedrohlich angeknabbert.


Mitsuki beherrscht einen schnellen Überschlag, durch den sie den Monstern geschickt ausweichen kann.


Neben den matschigen Biomonstern bekommt Ihr's auch mit schießwütigen Metallrobotern zu tun

Mit Genen spielt man nicht – erst recht nicht, wenn sie außerirdischen Ursprungs sind. Aber wieder einmal wollte eine internationale Biotechnik-Firma nicht auf diese kleine, aber feine Regel hören. Das Ergebnis: Die Forschungsanlage des 'Fluxus'-Konzerns vor der südamerikanischen Küste wird von ekligen Mutanten überrannt. Natürlich darf da ein Spezialeinsatzteam nicht fehlen. Dieses hört auf den Namen D.E.F. und Ihr seid eines der Mitglieder.
Vor Spielbeginn entscheidet Ihr Euch, ob Ihr als der starke Rick oder die zierliche Mitsuki an den Start gehen wollt. Je nach Held besitzt Ihr eine andere Waffe, greift auf indivduelle Attacken zurück und erlebt einen anderen Lösungsweg – so dürft Ihr guten Gewissens das Abenteuer zweimal durchspielen.
Im Gegensatz zum sichtbaren Vorbild "Resident Evil" setzt "Chaos Break" vor allem auf Action: Zum einen tragt Ihr jede Menge Munition mit Euch herum, zum anderen nutzt Ihr harte Martial-Arts-Attacken, um die ekligen Biomonster zu vertrimmen. Gespeichert wird an Computerterminals, die über die ganze Anlage verteilt sind. Außerdem könnt Ihr dort E-Mails mit zusätzlichen Informationen abrufen. Der Rest der Prozedur ist bekannt: Ihr durchkämmt das verschachtelte Gelände und kämpft gegen die immer größer und stärker werdenden Monster. Dabei redet Ihr ausführlich mit den Überlebenden der Katastrophe und kommt so nach und nach dem dunklen Geheimnis von 'Fluxus' auf die Spur – irgendwo müssen all die ekligen Mutanten ja herkommen. Auf Eurem Weg durch das Forschungszentrum findet Ihr jede Menge verschlossene Türen, die sich mit Schlüsselkarten der entsprechenden Sicherheitsstufe öffnen lassen. Und wie es sich für ein Survival-Horror-Spiel gehört, darf auch der ein oder andere dicke Boss nicht fehlen: Die können dann richtig austeilen und stecken vor ihrem Ableben eine ganze Menge Blei ein. Zwar sind Eure Helden ziemlich widerstandsfähig, permanente Monster-Attacken zehren dennoch an Eurer Gesundheit. Mit einem der zahlreichen Heilmittel, die großzügig in der Anlage verteilt sind, dürft Ihr abhelfen. *tn*

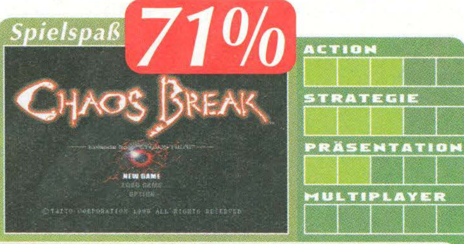
Bunte Blasen!

Für Kenner von Taitos Spielevergangenheit ist "Chaos Break" überraschend: Nachdem die japanische Firma mit "Space Invaders" das klassische Ballerspiel erfunden hatte, machte man sich in den 90er-Jahren vor allem mit der "Puzzle Bobble"-Serie (in Deutschland "Bust-A-Move") einen Namen.


So kennt man Taito: Bunte Blasen und niedliche Viecher in "Bust-A-Move 3DX" (PSone).

LEIDER ETWAS SPÄT: Das Schicksal des PAL-Spielers... Während "Chaos Break" schon vor zwei Jahren in japanischen Spieleläden stand, kann sich der einheimische PSone-Nutzer erst jetzt mit den schleimigen Alien-Mutationen anlegen. So sind zwar Design und Spielprinzip von "Chaos Break" auch heute noch eine Runde wert, technisch ist Taitos Survival-Horror-Ausflug aber überholt. Grobes Ruckeln in komplexen Räumen und zahlreiche Polygonfehler wie Clipping und Texturverzerrung versetzen Ästheten in Angst und Schrecken. Doch habt Ihr Euch erstmal an diese Schwächen gewöhnt, bekommt Ihr ein spannendes Abenteuer mit ordentlichem Action-Einschlag geboten. Dank großzügiger Munitionsverteilung könnt Ihr meist sorglos um Euch ballern, im direkten Nahkampf kommt zuweilen echtes Beat'em-Up-Feeling auf. Die PAL-Anpassung ist durchaus gelungen: Die verhassten Balken sind nicht besonders groß, die englische Sprachausgabe geht in Ordnung. Die zuschaltbaren deutschen Untertitel lassen kaum eine Frage offen. Wenn Ihr eine PS2 besitzt, solltet Ihr "Chaos Break" unbedingt mit eingeschaltetem Filtering spielen – dann sieht´s gleich eine ganze Ecke besser aus.

Stephan Freundorfer



HERSTELLER	Taito
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	60 Mark
GRAFIK	66%
SOUND	62%

Spielspaß **71%**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Gut spielbares Adventure mit hohem Action-Anteil und einigen grafischen Schwächen.








Rick ist der Mann fürs Grobe: Mit seiner dicken Kanone zersiebt er auch große Monster ohne Probleme.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: 3DO, USA (www.3DO.COM)

Army Men Omega Soldier

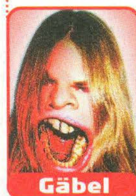


Im Abfallkorb ein Superstar – Elite-Söldner Omega: An diesem "Army Men"-Machwerk enttäuscht einfach alles.

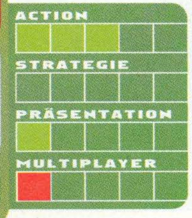
Der Omega-Soldat, eine brandneue Geheimwaffe soll endgültig den Sieg der grünen über die braune Armee sichern: Aus den Genen der fähigsten Elite-Soldaten zusammengebastelt, ist das kampfstarke Laborgezücht seinen Kunststoff-Vätern auf dem Schlachtfeld um ein Vielfaches überlegen. Doch die Braunen kriegen Wind von den Plänen des Gegners: Ein hinterhältiger Raketenangriff zwingt den Transporthelikopter samt Omega-Prototypen zu Boden. Bevor die kostbare Beute gesichert werden kann, erwacht der Plastik-Rambo aus dem Gefrierschlaf und stürmt dem braunen Pöbel entgegen.

Vom idyllischen Strand bis zum tropischen Dschungelgebiet führt Euch die Flucht – wahlweise auch zu zweit – durch zahlreiche 3D-Level. Die Laufrichtung ist dabei stets vorgegeben. Den MGs der Omega-Männer fällt das feindliche Fußvolk zum Opfer, mit unendlichen Handgranaten sprengt Ihr hinderlichen Stacheldraht und Felsbarrikaden aus dem Weg. Neben hilfreichen Medi-Paks findet Ihr entlang des Weges ab und zu auch Upgrades für Eure Waffen – größerer Sprengradius und höhere Feuerfrequenz sind die praktischen Folgen. Continues gibt es keine, nach Verlust aller Leben müsst Ihr einen Level von vorne beginnen. *cg*

WER KAUFT DIE GANZEN "ARMY MEN"-Produkte eigentlich noch? Langsam müsste doch auch der eisernste Fan der Plastiksoldaten von 3DOs unverschämter Software-Flut genervt sein. Qualitativ unterbietet "Omega Soldier" die zahllosen durchwachsenen Vorgänger locker. Technisch auf gewohnt grobpixeligem Ruckel-Niveau, verliert die dröge Ballerei bereits nach ein paar Schuss ihren Reiz. Dämliche Gegner, bockige Steuerung und Null Abwechslung – so muss Software-Müll aussehen. Nach dem ansprechenden "Lock'n'Load" hatte ich ja schon die naive Hoffnung auf Besserung gehegt – "Omega Soldier" beweist aber mit Bravour, dass 3DO ihr Handwerk immer noch nicht vernünftig gelernt haben. Und das nächste "Army Men" kommt bestimmt...



Colin Gäbel



HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
3DO	PSone	90 Mark	46%	54%

Spielspaß 32%

Einschläfernde Action-Orgie à la 3DO – audiovisuell mickrig, spielerisch peinlich. Finger weg!



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: 3DO, USA (www.3DO.COM)

Sarge´s Heroes 2



Durchschlagende Argumente: Mit dem schweren MG erledigt Ihr die braunen Plastik-Männchen im Dutzend.

Die Umtriebigkeit der 3DO-Entwickler macht auch auf der PS2 nicht halt. Der Sarge und seine Truppe müssen dieselben Missionen wie in der PSone-Version bestreiten, spielerische Unterschiede in den 14 Leveln gibt's nicht.

Auf der Jagd nach General Plasto übernehmt Ihr – je nach Mission – die Rolle des kampferprobten Grünlings Sarge oder der hübschen Vikki. In Third-Person-Perspektive geht Ihr in Wohnzimmer, Sandkasten oder Kühlschrank zum Angriff auf die braunen Horden über. Eure Aufgaben sind recht simpel: Meist sprengt Ihr irgendwas in die Luft oder beschützt einen Kameraden. Die Braunen versuchen, Euch dabei mit Sturmgewehren, Robotern und Panzern aufzuhalten. Doch die Helden wissen sich zu wehren: Innerhalb der Kriegsschauplätze findet allerlei Waffen wie schwere MGs, Flammenwerfer, Granaten oder TNT; hilfreiche Rüstungen und Unsichtbarkeits-Pillen verschaffen Euch weitere Vorteile. So robbt, springt oder lauft Ihr von einer Deckung zur anderen und ballert was das Zeug hält – egal in wessen Plastikhaut Ihr steckt.

Wenn Ihr wollt, dürft Ihr einen Kumpel aufs Schlachtfeld einladen – via Splitscreen tretet Ihr zum Deathmatch an, auf CPU-Gegner wird dabei verzichtet. *sb*

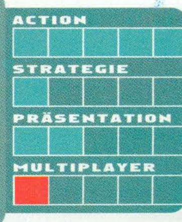
MANÖVERKRITIK: 3DO hat sich bei der PS2-Variante ebenso wenig Mühe gegeben wie beim PSone-Pedant. Eigentlich wäre die Plastik-Action gar nicht so übel, würden nicht eine dürftige Kollisionsabfrage und die stockende Optik den Spielfluss hemmen. So bleibt Ihr mit dem Sarge unnötig oft an Objekten hängen und seid dem Kugelhagel der Gegner hilflos ausgesetzt. In grafischer Hinsicht wurde ebenfalls gespart: Die Objekte sind mit simplen Texturen überzogen, die Animationen der Söldner gestalten sich abgehakt. Zwar bieten auch die Missionen nicht allzuviel Abwechslung, dennoch macht's eine geraume Weile Spaß, die braune Armee in Grund und Boden zu ballern. Hätten sich die Entwickler mehr Mühe gegeben, wäre ein reizender Actiontitel draus geworden.

Colin Gäbel

HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND
3DO	PS2	120 Mark	58%	63%

Spielspaß 63%

Geradlinige 3D-Schlacht mit nervigem Ruckeln und Spar-Optik. Die ungenaue Steuerung sorgt für Frust.



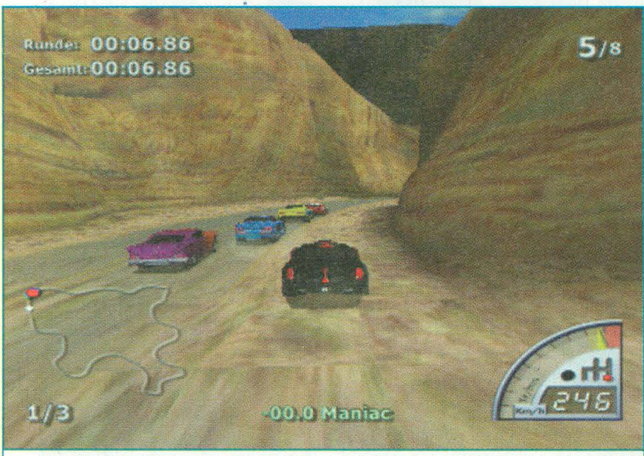
AB 16

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Variante wurde in MAN!AC 1/2001 mit 61% getestet.



ENTWICKLER: ELECTRONIC ARTS, USA (WWW.EA.COM)

Rumble Racing



Durch diese Kurve müssen sie kommen: Habt keine falsche Scheu und rempelt die Konkurrenz einfach beiseite.



An den leuchtenden Streifen erkennt Ihr, dass Euer Auto nicht wegen eines Unfalls durch die Luft fliegt, sondern gerade einen (hoffentlich erfolgreichen) Stunt ausführt.

Der Vorgänger

"Nascar Rumble" (PSone, 2000) schaffte nicht den Sprung nach Deutschland: Obwohl das Spielprinzip keine großen Unterschiede aufwies und deshalb durchaus massenkompatibel gewesen wäre, dürfte wohl die namensgebende Lizenz


Gib Stoff: Statt in Ovalen tummeln sich die Stockcars bei „Nascar Rumble" auf allerlei Rundkursen.

der Grund gewesen sein – die meisten Käufer hätten hinter dem 'NASCAR'-Kürzel eher eine komplexe Simulation als ein Arcade-Rennspiel vermutet.



Rasen ohne Regeln? Nicht ganz, doch um Verkehrsvorschriften oder rücksichtsvolle Fahrweise kümmern sich die Teilnehmer beim "Rumble Racing"-Wettbewerb nur wenig: Hauptsache, Euer Bolide ist als Erster im Ziel – was mit den Wagen und Leben der Konkurrenten passiert, ist schließlich nicht Euer Problem.

Habt Ihr Euch im rund 20 Fahrzeuge umfassenden Fuhrpark – vom uramerikanischen Muscle-Car bis zum bulligen Truck – bedient, steigt Ihr in die erste von drei Rennklassen ein. Dabei heizt Ihr mit Eurem Schlitten durch sechs verschiedenene Szenarien mit insgesamt 14 herausfordernden Strecken. Wie Eure sieben Konkurrenten wollt Ihr natürlich als Erster die Zielflagge sehen: Neben einem kompromisslosen Gasfuß bedient Ihr Euch der Extras, die Ihr auf den Pisten sammelt: Bomben fegen Gegner ebenso effektiv aus dem Weg wie ein kleiner Wirbelsturm – auch das Verteilen von glitschigem Öl oder der Einsatz eines Rammbocks sichert Euch vordere Plätze. Friedliche Naturen verlassen sich eher auf ihre Streckenkenntnis und nehmen eine der zahlreichen versteckten Abkürzungen, um den Kontrahenten ein Schnippchen zu schlagen. Brettert Ihr über eine Rampe, kommt der Stunt-Button ins Spiel: Mit diesem führt Ihr in der Luft waghalsige Rollen und Saltos aus. Landet Ihr danach wieder korrekt, wird die Aktion prompt mit einem satten Turboschub belohnt.

Neben Training und Einzelrennen wagt Ihr Euch in Meisterschaften oder zwei weitere Spielmodi: Bei der Stunt-Herausforderung braust Ihr, von einem Zeitlimit getrieben, über den Parcours und versucht, mit Tricks zu punkten. Wollt Ihr mehr Nervenkitzel, startet Ihr ein Eins-zu-Eins und duelliert Euch mit nur einem Gegner. Sämtliche Varianten sind auch für zwei Spieler im Splitscreen mit vollem Teilnehmerfeld wählbar. Zudem entscheidet Ihr Euch, ob Ihr auf eigene Rechnung fahrt oder zusammen ein Team bildet: Dabei werden am Ende die Positionen beider Fahrer für das Endergebnis aufaddiert. *us*



Gut abgekürzt ist halb gewonnen: Die meisten Abzweigungen sind allerdings nicht auf Anhieb erkennbar.

UNENTSCHIEDEN: Bei "Rumble Racing" eine endgültiges Urteil zu fällen, ist schwer. Eigentlich gestaltet sich die unkomplizierte Raserei eine Spur zu simpel: Bei den Fahreigenschaften wurde nicht allzuviel Wert auf Realismus gelegt, meist seid Ihr mit Vollgas gut dabei. Die Mätzchen wie Extras und (im Gegensatz zum Vorbild "Hot Wheels Turbo Racing" akzeptabel eingebaute) Stunts sind zwar witzig, aber kaum mehr als nette Dreingaben. Auch die Grafik fügt sich ins gespaltene Bild ein: Erfreulich flimmerfrei und selbst im Splitscreen immer flüssig, aber zugleich etwas farbarm und eintönig. Trotzdem: Dank dem dennoch vorhandenen 'Für eine Runde zwischendurch'-Charme und dem exzellenten Zweispieler-Modus lohnt sich eine ausführliche Probefahrt – insbesondere für Gelegenheitsraser.



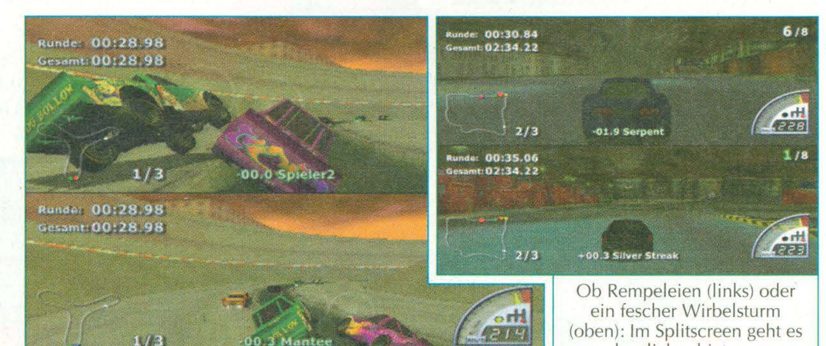
Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Spielspaß 70%
Electronic Arts	
SYSTEM	
PS2	
ZIRKA-PREIS	
120 Mark	
GRAFIK 68%	SOUND 62%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Flottes und geradliniges Autorennen mit Stunt-Einlagen: Im Splitscreen fein, insgesamt aber etwas schlicht.





Ob Rempeleien (links) oder ein fescher Wirbelsturm (oben): Im Splitscreen geht es herrlich rabiat zu.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Eutechnyx, England (www.eidos.com)

F1 World Grand Prix



Der Checkpoint naht: Im Arcade-Modus kämpft Ihr nicht gegen die Uhr, sondern um Platzierungen.

Eidos und die Formel 1 – ein Duo, so attraktiv wie die Wildecker Herzbuben. Wen wundert's, dass auch der neuerliche Versuch scheitert, eine halbwegs spielbare Simulation um die 2000er-F1-Lizenz zu basteln. Das Produkt der eigentlich erfahrenen PSone-Rennsportler Eutechnyx ("Le Mans") krankt hauptsächlich an der Technik: Gestaltet sich das Geschehen bei den fünf obligatorischen Lizenzprüfungen, die Ihr solo absolviert, noch halbwegs flüssig, geraten die Grand-Prix-Rennen zur Diashow. Zudem ploppen die Randbauten an den wenig exakt nachgebildeten Kursen heftig ins Bild, Boliden und Strecken sind grob gezeichnet. Da helfen weder die interessanten Karriereoptionen wie Teamwechsel oder Preisgeld-Investition ins Fahrzeug, noch ein Arcade-Modus mit motivierendem Checkpoint-System: Finger weg, es gibt so viele bessere Konkurrenztitel! *sf*

HERSTELLER Eidos
SYSTEM PSone
ZIRKA-PREIS 90 Mark
GRAFIK 35% **SOUND** 40%

Spielspaß **35%**

F1-Simulation mit 2000er-Lizenz: Derbe Grafikmängel und wenig sorgfältiges Kursdesign lähmen den Gasfuß.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Der gleichnamige Vorgänger wurde in MAN!AC 3/2000 mit 38% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Eon Digital , England (www.eon-digital.com)

Formula Nippon

Je PS-ärmer das Vehikel, desto weniger Gegner nehmen teil: In Kart-Rennen seid Ihr als Quartett unterwegs.

Formel-1-Spiele gibt es wie Sand am Meer, eine zugkräftige (und günstige) Lizenz zu finden ist also nicht leicht: Wie man allerdings auf die für die westliche Welt komplett uninteressante "Formula Nippon" gekommen ist, bleibt wohl das Geheimnis von Eon – immerhin sind unter den sechs Kursen halbwegs wohlklingende Namen wie Suzuka dabei.

An Spielmodi findet sich neben obligatorischen Optionen wie Zeit- und Einzelrennen sowie einem gegnerlosen Zweier-Splitscreen ein Karrieremodus: Hier beginnt Ihr mit dem Kart und kämpft Euch durch mehrere Rennklassen bis an die Spitze der Formel Nippon vor. Dabei seid Ihr für Kleinigkeiten wie Boxenstops und Wagen-Setup zuständig. Das Ganze macht allerdings wenig Spaß, denn bei "Formula Nippon" stimmt es hinten und vorne in der Ausführung nicht: Die klobige Ruckeloptik und der dünne Sound hätten schon vor einigen Jahren keinen mehr motiviert. Zusammen mit der simplen und gleichzeitig schwammigen Steuerung bleibt für Rennspieler nur eins: Spart Euch das Geld. *us*




HERSTELLER Eon
SYSTEM PSone
ZIRKA-PREIS 60 Mark
GRAFIK 34% **SOUND** 26%

Spielspaß **39%**

Banales 08/15-Rennspiel mit uninteressanter Lizenz: Technisch und spielerisch unterdurchschnittlich.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

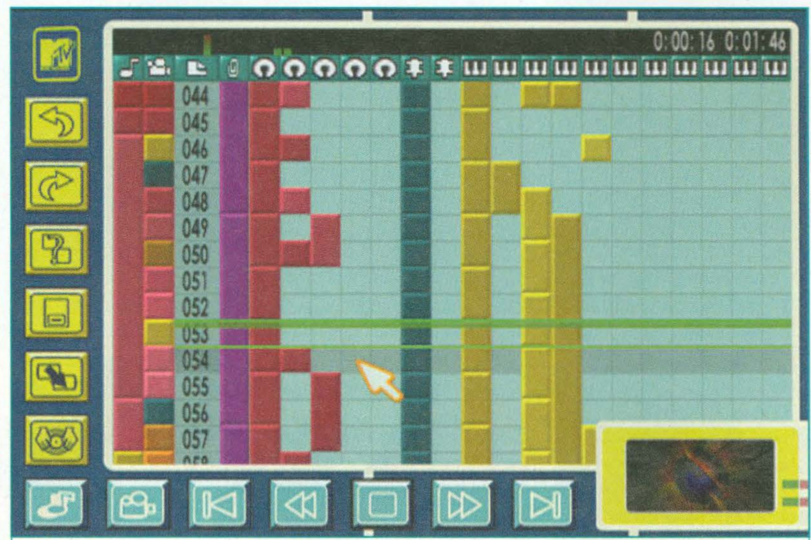
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Jester, England (www.codemasters.com)

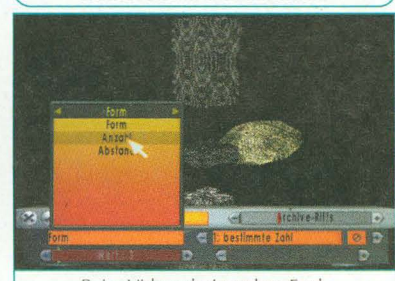
MTV Music Generator 2

Professionelle Hilfe: *Für "MTV Music Generator 2" hat Codemasters zwei namhafte New Yorker DJs an Land gezogen. Die passenden Hip-Hop-Beats liefert Funkmaster Flex, Radiomoderator und Produzent. Die Techno-House-Fraktion vertritt David Morales, der unter anderem Stücke für U2, Mariah Carey und Jamiroquai gewinnträchtig remixed hat.*

Profis an den Turntables: David Morales (oben) und Funkmaster Flex.



Übersichtlich: Am linken Bildschirmrand seht Ihr alle bisher verwendeten Riffs und Videoteile. Diese setzt Ihr dann in die von oben nach unten verlaufenden Takte ein.



Beim Echo bestimmt Ihr Stärke und Dauer des Effekts. Zudem könnt Ihr ein leichtes oder starkes Anschwellen einstellen.

Beim Videoschnitt stehen Euch Dutzende Formen, Farben, Objekte und Perspektiven zur Verfügung.



Der "MTV Music Generator 2" ist kein Spiel im eigentlichen Sinne. Vielmehr komponiert Ihr mit vorgefertigten oder selbsterstellten Riffs eigene Songs. Zudem schnipselt Ihr am passenden Musik-Video.

Und so funktioniert's: Euer Arbeitsfeld ist ein Sequencer, der bis zu 48 Spuren bietet und mit dem die einzelnen Riffs zu Songs zusammengefügt werden. Zur besseren Übersicht sind die Spuren in Rhythmus, Bass, Melodie und Stimme unterteilt – mehr als 1000 Akkordfolgen je Thema finden auf der PS2-CD Platz. Diese Bibliotheken sind wiederum in zehn Stilarten unterteilt: So sucht Ihr Euch die passenden Klänge im Breakbeat-, Garage-, House- oder R&B-Bereich. Alle Riffs könnt Ihr Euch direkt im Archiv anhören, markieren, und dann im Sequencer platzieren – eine recht einfache Sache, da der Takt auf 4/4 voreingestellt ist. So bastelt Ihr Stück für Stück Euren eigenen Song zusammen. Zusätzliche Effekte sind in einer gesonderten Leiste untergebracht: Dort stellt Ihr Tempoänderungen, Hall oder Echo über bestimmte Zeiträume ein.

Genügt Euch das noch nicht, so stellt Ihr Euch eigene Akkordfolgen zusammen; ein Sample-Repertoire von 3000 Klängen stellt Euch vor die Qual der Wahl. Im Aufbau ähnelt der Riff-Editor dem Sequencer: So setzt Ihr die Samples in einzelne Takte ein und baut neue Klangbilder zusammen; auch hier gibt's eine ganze Latte an Effekten. Beim Komponieren helfen Euch zudem ein Akkord- und Arpeggio-Programm, mit denen Akkorde und Melodien automatisch erstellt werden. Eure Kreationen dürft Ihr schlussendlich auf Memory-Karte bannen. Beim Video-Schnitt arbeitet Ihr ebenfalls im Sequencer. Die Spuren sind in Objekt, Kamerawinkel, Beleuchtung und Effekte unterteilt. Wieder greift Ihr auf ein großes Archiv von Formen, Farben und Blickwinkeln zurück. Verwisch-Effekte oder Kaleidoskope sorgen für optischen Spielereien.

Wer eine kreative Eingebung benötigt, hört sich einen der Dutzenden Songs an, die auf der CD abgelegt sind. Propellerheads, Apollo 440 oder Funkmaster Flex zeigen, wie's geht. Zudem dürft Ihr per Multitap mit bis zu sieben Freunden eine Jam-Session veranstalten. Per Knopfdruck wählt Ihr Musik- oder Video-Elemente und mixt diese zum gemeinsamen Song – die spontanen Kreationen dürft Ihr auch aufnehmen. *sb*

Die Benutzeroberfläche könnt Ihr nach Belieben mit einem von neun Themen versehen – hier der Retro-Look

"MUSIC MAKES THE PEOPLE...": Jesters Musik-Software gibt mit der simplen Benutzerführung auch Einsteigern eine Chance auf kompositorischen Erfolg. Fortgeschrittene freuen sich über die immensen Freiheiten beim Erstellen eigener Riffs. Das große Archiv an Melodien und Tönen steht Profi-Sounds in nichts nach, allein auf dem Rock-Sektor klingen einige Gesangs-Samples peinlich. Zudem ist mir bei den E-Gitarren die Auswahl etwas zu dürftig. Fans von Techno und Hip-Hop werden daher am meisten Freude mit der Software haben. Auch die Videoproduktion ist gelungen, obwohl Ihr ohne hochauflösende Optiken auskommen müsst. "MTV Music Generator 2" bietet für alle, die kostengünstig komponieren wollen, ein passendes Werkzeug – wir freuen uns schon auf das angekündigte Mikro und den Sampler.

Colin Gäbel

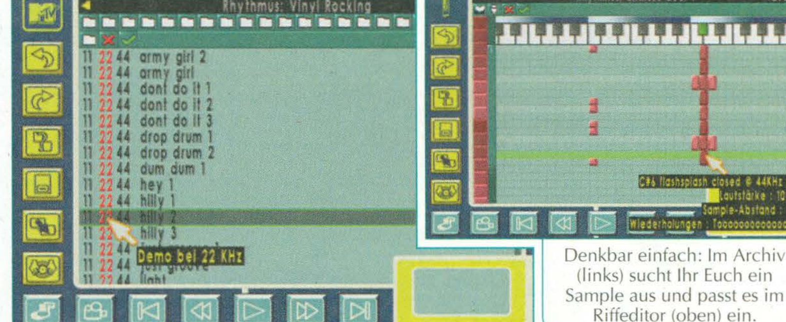
HERSTELLER	Codemasters
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	58%
SOUND	87%

Spielspaß

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Kompositions-Software mit riesiger Sound-Bibliothek, einfacher Bedienung und viel kreativem Freiraum.





Denkbar einfach: Im Archiv (links) sucht Ihr Euch ein Sample aus und passt es im Riffeditor (oben) ein.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: ACCLAIM, USA (WWW.ACCLAIM.COM)

All-Star Baseball 2002



An Sportspielmangel leidet die PS2 nun wirklich nicht. Dennoch hat sich Acclaim entschlossen, mit "All-Star Baseball 2002" seinen – wenn auch etwas am deutschen Markt vorbeigehenden – Beitrag zum Genre zu leisten.



Fangen leicht gemacht: Der Aufschlagpunkt des Balles wird mit einem roten Kreis auf dem Rasen markiert.

Dank MLB-Lizenz schlagt Ihr die Bälle ausschließlich mit Original-Athleten, netterweise dürft Ihr dabei in allen Modi bis zu drei Freunde um Euch scharen. Training, Homerun-Wettbewerb und Freundschaftsspiel stehen neben dem Saison-Modus parat, bei letzterem dürft Ihr Euch auch als Manager betätigen und zwischen den Begegnungen neue Spieler anheuern sowie Versager rausschmeißen. Auf dem Rasen geht es mit einer Vielzahl Strategien zur Sache: Steht Ihr am Wurfmal, bestimmt Ihr Schlagwinkel und -art oder versucht, eine Base zu stehlen. Beim Werfen irritiert Ihr den Gegner z.B. mit Curve-Balls oder Sinkern. Drei Schwierigkeitsgrade bei der Steuerung lassen Euch mehr oder weniger ins Geschehen eingreifen. Zudem dürft Ihr jede Position einzeln steuern oder der CPU überlassen. *sb*

Nerven zeigen an der Homebase: Mit dem Bat-Symbol in der Mitte bestimmt Ihr Winkel und Art des Schlages.

Nach einem Homerun läuft Euer Schlagmann in Siegerpose vom Platz

Hochkarätiger Sprecher: Für die Kommentare konnte Acclaim den derzeitigen Manager der Arizona Diamondbacks, Bob Brenly, gewinnen. Er ist der erste aktive 'MLB'-Manager, dessen Stimme in einem Baseballspiel verwendet wird.

DOUBLE PLAY GEGEN ACCLAIM: "All-Star Baseball 2002" bietet zwar viel statistisches Drumherum, doch bei der Action auf dem Rasen zeigen sich zwei Schwächen: Wenn Ihr mit einem Catcher den Ball zu einer Base zurückwerft, reagiert Euer Mann so stark verzögert, dass der gegnerische Läufer längst in Sicherheit ist. Selbst wenn Ihr superschnell reagiert, kommt der Ball viel zu spät am Ziel an. Beim Schlagen ist zudem die Zeit, in der Ihr das Bat-Symbol an die richtige Stelle bewegen könnt, viel zu kurz. Dabei sind die Icons so klein, dass manchmal nur pures Glück zu einem gelungenen Schlag führt. Dafür ist "All-Star Baseball" ein echter Taktikbrocken und bietet alles, was sich der Baseball-Fan wünscht. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades sollten sich aber nur geübte 'MLB'-Sportler an die Bases wagen.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	61%

Spielspaß **65%**

Baseball-Simulation mit viel Taktik, aber mieser Fänger-Steuerung und zu hohem Anspruch an die Reflexe.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: H2O, KANADA (WWW.H2OENT.COM)

Aidyn Chronicles



***Für Fantasy-Fans** ist das N64 eine denkbar schlechte Wahl. Ein Grund, warum es klassische Rollenspiele auf der Nintendo-Konsole so schwer haben, dürfte die begrenzte Speicherkapazität der Module sein – für opulente Renderfilme, wie sie z.B. das Markenzeichnen der enorm erfolgreichen PSone-"Final Fantasy"-Titel sind, ist kein Platz. Zudem entwickelt keines der großen japanischen Rollenspiel-Häuser wie Square, Enix oder Game Arts fürs N64. Der Genre-Hoffnungsschimmer kommt denn auch aus dem Mutterhaus – ein PAL-Erscheinungstermin von "Paper Mario" steht allerdings noch nicht fest.*





Für "Holy Century Magic" gab's 68%, der "Paper Mario"-Import (unten) ergatterte satte 91%.



Augen auf, auch wenn's weh tut: Entdeckt Ihr ein freilaufendes Ungetüm, so könnt Ihr Euch wahlweise dem Kampf stellen oder vorsichtig vorbeischleichen.

DEM RPG-DEBÜT VON H2O MERKT MAN DIE MEHRJÄHRIGE PRODUKTIONSZEIT vor allem technisch nicht an: Polygon-arme Charaktere schleichen durch hässliche sowie matschige Fantasy-Kulissen, einfallsloses Synthie-Gedudel bildet die akustische Kulisse. Zwar versperrt Euch nicht die berüchtigte N64-Nebelwand die Sicht, der Weitblick wird aber mit pausenlosem, unerträglichem Ruckeln bezahlt – egal, ob High- oder Low-Res-Modus. Spielerisch sieht's ähnlich düster aus: In den weitläufigen Arealen gibt es zwar viel zu erforschen, aber nur wenig zu entdecken – sinnlose Endlos-Spaziergänge sind die Folge. Ebenso träge wie unspektakulär wurden auch die Kämpfe inszeniert. Einzig die umfangreiche Charakterverwaltung lockt ausgehungerte RPG-Fans mit Engelsgeduld ans Pad, alle anderen sparen die 140 Mark lieber für "Paper Mario".

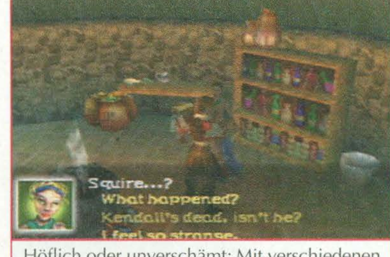
Colin Gäbel



Die Zeit des Wartens auf ein vernünftiges Rollenspiel für das N64 ist noch nicht vorbei: Was bereits Konami mit dem mäßigen "Holy Century Magic" misslang, bekommt auch US-Entwickler H20 nicht besser hin. Nach jahrelanger Entwicklungszeit ist deren Fantasy-Spektakel "Aidyn Chronicles" zwar endlich fertig gestellt, aber alles andere als gelungen.

Ihr schlüpft in die virtuelle Haut des jungen Knappen Alaron, der als Waisenkind im Schloss des gutmütigen Herzogs Lloyd aufwuchs. Auf einem seiner Streifzüge außerhalb der schützenden Burgmauern wird der 17-jährige Ritteranwärter von einer Gruppe feindseliger Orks attackiert und gefährlich vergiftet. Um ein wirksames Gegenmittel zu finden, und das Mysterium, der in jüngster Zeit bedrohlich gestiegenen Zahl von Monsterübergriffen zu enträtseln, wird Alaron vom Herzog in die Weiten Aidyns geschickt. Bei seinen Expeditionen durch geheimnisvolle Schlösser und verwunschene Wälder ist der Jüngling natürlich nicht auf sich alleine gestellt: Insgesamt zehn Kampfgefährten wie der edle Ritter Abrecan oder die Nachwuchsmagierin Rheda stoßen im Laufe des Abenteuers zur Party. Dabei dürft Ihr allerdings nur drei Mitstreiter gleichzeitig in der Gruppe haben. Entsprechend ihrer Profession sind Eure Kumpane unterschiedlich talentiert: Abrecans Schwertkünste leisten im Kampf gute Dienste, während Diebin Brenna ihr Geschick an verschlossenen Schatzkisten testet. Steigern könnt Ihr die Fertigkeiten und Attribute Eurer Helden durch Erfahrungspunkte, welche Ihr traditionell durch fleißiges Monstermetzeln erhaltet. Trefft Ihr bei Euren Streifzügen durch die dreidimensionalen Polygon-Welten auf grimmige Goblins, wütende Wölfe oder mächtige Minotauren wird in eine spezielle Kampfarena umgeschaltet. In den Runden-basierten Gefechten mit Echtzeitelementen dürft Ihr einen Kämpen nach dem anderen gemäß seines maximalen Bewegungswertes frei bewegen, was einige taktische Manöver ermöglicht. Nahkämpfer sollten beispielsweise möglichst hinter einem Ungetüm positioniert werden, um die Treffer-Wahrscheinlichkeit zu erhöhen; Feuerbälle oder Eisblitze treffen hingegen auch aus sicherer Entfernung. Nach dem Sieg dürft Ihr die gewonnenen Punkte ganz nach Belieben auf Charakterwerte wie Stärke, Intelligenz oder Beweglichkeit verteilen.

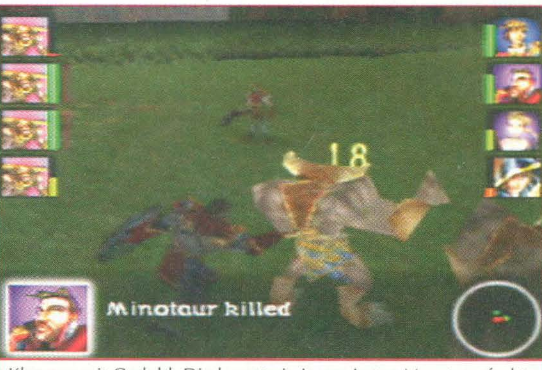
Schön: Die Sicherung auf Memory-Card ist jederzeit möglich. Nicht so schön: Bis auf die Handbücher wurde das Spiel englisch belassen. *cg*



Höflich oder unverschämt: Mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten könnt Ihr die öffentliche Meinung über Euren Helden beeinflussen.



Typisch westlich: Die umfangreiche Charakterverwaltung erinnert an klassische PC-Rollenspiele.



Kloppen mit Geduld: Die langatmig inszenierten Monstergefechte fordern Euch einiges an Ausdauer ab.

Spielspaß **44%**

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	140 Mark
GRAFIK	42%
SOUND	34%



ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

Fantasy zum Abgewöhnen: Zähes 3D-RPG mit verwaschener Ruckeloptik und fürchterlich trägem Spielablauf.











ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: ATD, England (www.acclaim.com)

Ducati World



Abgehängt: Die CPU-Fahrer düsen gerne mal ins Kiesbett oder gegen Mauern – und lassen Euch damit einen guten Vorsprung.

Nachdem PSone-Freunde bereits vor einigen Monaten in den zweifelhaften Genuss pixeliger Ducatis im Dutzend kamen, darf die Produktpalette der italienischen Kultmarke nun auch in 128 Bit bestiegen werden.
Der englische Entwickler Attention to Detail hat sich streng an die Vorlage gehalten: Unzählige Ducatis aus fünf Jahrzehnten, Super- sowie Monsterbikes und einige weitere Spezialmodelle dürft Ihr Euch in die VM-Garage stellen. Natürlich ist aller Anfang schwer: Mit dürftigen 10.000 Kröten beginnt Ihr Eure Karriere mit einem gebrauchten Gefährt aus einem Zeitungsinserat. Nach Ablage diverser Lizenzprüfungen, bei denen Ihr in Anlehnung an das große Vorbild "Gran Turismo" gegen ein knappes Zeitlimit kämpft, dürft Ihr in den Wettbewerben der jeweiligen Klasse antreten. Dabei geht's gewöhnlich gegen vier CPU-Fahrer über ein Kurs-Set; habt Ihr genügend Siegpunkte gesammelt, streicht Ihr ein paar Tausender Preisgeld ein. Damit lassen sich nicht nur neue Gefährte zulegen, sondern auch Upgrades einkaufen, mit denen Ihr Eure Mühle aufbohrt.
Der Schwierigkeitsgrad in der 'Ducati Life'-Variante ist niedrig, sucht Ihr etwas mehr Herausforderung, so wählt Ihr den Arcade-Modus: Hier fahrt Ihr gegen nicht ganz so dämliche Gegner in zwei KI-Stufen ein paar Bonus-Strecken heraus. Im Splitscreen gegen einen menschlichen Fahrer müsst Ihr auf weitere Konkurrenz verzichten. *sf*

SO KÖNNTE "BLEEMCAST" AUSSEHEN:
Während alle Welt auf den PSone-Emulator für Dreamcast wartet, scheint ATD die entsprechenden Technologien bereits zu besitzen. Dass "Ducati World" spielerisch eine exakte 1:1-Kopie des 32-Bit-Vetters ist, kann man verstehen. Dass aber die Grafik auf der Sega-Konsole genauso ploppt und wabert, die Strecken so kantig und die Texturen so einfallslos aussehen wie auf der PSone, ist peinlich. Und schade ist es obendrein, denn der umfangreiche Karrieremodus und die vielen Zweiräder machen Lust, sich die Kombi überzustreifen und Preisgelder zu verdienen. Bei aller Schluderei hat man's nicht mal geschafft, die Physik etwas realistischer zu gestalten und einige Gegner mehr zu spendieren – nur für anspruchslose Zweiradfans.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	45%
SOUND	40%

Spielspaß 51%

Ducati-Durchschnitt zum Zweiten: Optisch dürftige Motorrad-Simulation mit magerer Gegner-KI.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 2/2001 mit 51% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Red Storm Entertainment, USA (www.ubisoft.de)

Rogue Spear



Treffen leicht gemacht: Mit der automatischen Zielfunktion müsst Ihr das Fadenkreuz nur in die Nähe eines Terroristen bringen – die Feinjustierung übernimmt die CPU.



Ich seh' Dich und Du mich nicht: Mit der Wärmebild-Kamera könnt Ihr durch Wände blicken.

Nach mehr als eineinhalb Jahren bekommen Anti-Terror-Strategen Nachschub. Wieder seid Ihr im Auftrag der geheimen Spezialtruppe 'Rainbow' unterwegs, um fanatischen Extremisten das Handwerk zu legen. Dabei befreit Ihr meist Geiseln und schafft diese heil aus der Gefahrenzone.

Die brandgefährlichen Einsätze führen Euch in die verschiedensten Regionen der Erde. Im Schutze der Dunkelheit dringt Ihr in von Rebellen besetzte Gebäude ein, rettet Botschafter oder hohe Militärs. Die vermummten Bösewichte müsst Ihr mit gezielten Schüssen erledigen, da sie sonst Alarm schlagen oder installierte Bomben hochjagen. In anderen Missionen verzichtet Ihr auf Eure Waffen und installiert Telefonwanzen oder Kameras im Hauptquartier der Terroristen.

Vor den Einsätzen bedient Ihr Euch aus einem reichhaltigen Arsenal: Schallgedämpfte Pistolen, MGs, Nachtsichtgerät oder Wärmesensoren erleichtern Euch die Aufgabe. Vor jeder Mission wird der Einsatz minutiös auf einer virtuellen Karte geplant: Dabei entscheidet Ihr z.B., in welcher Abfolge die Räume oder Areale durchsucht werden sollen. Pro Abschnitt bestimmt Ihr zudem, ob Eurer Team schleichen, stürmen oder einen Funk-Code abwarten soll. Wollt Ihr nicht groß taktieren, nutzt Ihr einfach einen vorgefertigten Plan. Habt Ihr alles organisiert, geht es zum Einsatzort. Während der Erfüllung der Mission dürft Ihr jederzeit zwischen den Kommandos umschalten – so könnt Ihr die Aufgaben gänzlich ohne CPU-Unterstützung erledigen. Dennoch solltet Ihr ab und zu auf die KI vertrauen: Manche Geiseln können nur durch synchrones Stürmen eines Raums befreit werden. Haben die Terroristen dennoch die Nase vorn, schraubt Ihr einfach den Schwierigkeitsgrad nach unten – so seid Ihr widerstandsfähiger und die Gegner reagieren weniger aggressiv.

Tretet Ihr lieber gegen menschliche Einzelkämpfer an, beschäftigt Ihr Euch mit dem Multiplayer-Modus: Hier wählt Ihr das obligatorische Deathmatch oder drei weitere Varianten, in denen Ihr wahlweise die Rolle des Geiselnehmers, bzw. des Befreiers übernehmt. Sechs Level sorgen für Abwechslung – auf CPU-Schützen oder einen kooperativen Modus müsst Ihr aber verzichten. *sb*





Der Vorgänger von oben nach unten: Die N64-, PSone- und Dreamcast-Versionen von "Rainbow Six".

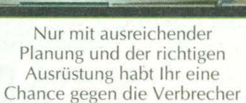
IM SCHUTZ DER NACHT: Trotz des merklichen Grafikaufbaus und fehlender Weitsicht fesselt "Rogue Spear" von der ersten Minute an. Mit Bedacht schleicht Ihr um die nächste Ecke und erledigt Bösewichte mit gezielten Kopfschüssen. Wärmesensor und Nachtsichtgerät kommen häufig zum Einsatz und helfen Euch, nicht vorzeitig entdeckt zu werden. Dennoch sind die meisten Missionen erst nach mehreren Versuchen zu schaffen: Ein falscher Schritt kostet Euer Leben oder die Geiseln sind längst tot, bevor Ihr sie zu Gesicht bekommt. Gerade bei längeren Aufträgen wäre deshalb eine Speicherfunktion hilfreich gewesen. Beim Planen der Einsätze dürft Ihr erfreulicherweise mehr ins Geschehen eingreifen als im Vorgänger – dank gelungener Menü-Führung macht es Freude, an eigenen Vorgehensweisen zu basteln. Leider tritt hin und wieder ein fieser Programmierfehler auf: Habt Ihr es nach viel Mühe endlich geschafft, eine Geisel zu befreien, kann es passieren, dass diese einfach in der Wand hängen bleibt. Dann gibt es kein vor und zurück mehr – Ihr müsst den Einsatz abbrechen und von Neuem beginnen. Fans von Teil 1 und taktische Waffenbrüder kommen trotzdem auf ihre Kosten.



Stephan Freundorfer

Multiplayer brutal: Erschießt Ihr jetzt die Geisel oder Euren Kumpel, habt Ihr den Einsatz erfolgreich hinter Euch gebracht.





Nur mit ausreichender Planung und der richtigen Ausrüstung habt Ihr eine Chance gegen die Verbrecher



Taktieren als Spezialeinheit: Durchschnittsoptik und Programmfehler trüben die ansonsten fesselnde Atmosphäre.









ANDERE VERSIONEN

Die PSone- und Nintendo-Vorgänger wurden in MAN!AC 12/99 mit 70% bzw. 80% getestet. Auf dem Dreamcast erhielt der erste Teil in MAN!AC 2/2001 65%.

ENTWICKLER: NewKidCo, USA (www.ubisoft.de)

Tiggers Honey Hunt

Mit einigen Monaten Verspätung kommt Winnie Puuhs hibbeliger Kumpel auch auf dem N64 zum Einsatz: In "Tiggers Honigjagd" wuselt Ihr mit dem orangefarbenen Stofftiger auf geradlinigen Pfaden durch neun Polygon-Abschnitte des Hundert-Morgen-Waldes und sammelt dabei Honigtöpfe ein. Kleine Zwischenaufgaben wie Suchaufträge der anderen Bewohner lockern das Geschehen ebenso auf wie drei Minispiele, die im Hauptmenü auch direkt wählbar sind: So beschäftigt Ihr Euch mit einem einfachen 'Senso'-Verschnitt, duelliert Euch bei Papier-Schere-Stein oder schätzt den besten Zeitpunkt ab, um einen Holzstock durch Stromschnellen schwimmen zu lassen.



Da winkt der Honig: Tigger und sein elastischer Schwanz eignen sich bestens für waghalsige Sprünge.

Das kindgerechte Thema ist schnuffig verpackt und macht auch Junggebliebenen Spaß. Profis haben allerdings die abwechslungsreichen Levels schnell durchgezockt. *us*

HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	73%
SOUND	66%

Spielspaß **64%**

Putziges Jump'n'Run nach der Disney-Vorlage mit niedlichen Minispielen, ideal für Kinder.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 1/2001 ebenfalls mit 64 % Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Ubi Soft, Frankreich (www.ubisoft.de)

Dschungelbuch Groove Party



Jetzt wird auch auf der PS2 getanzt: Bei der "Dschungelbuch Groove Party" drückt Ihr auf dem Pad oder einer Tanzmatte zum Takt der Musik in Richtungen, die Euch nach unten wandernde Pfeile auf dem Bildschirm vorgeben. Zwischendurch aktiviert Ihr zur Vereinfachung Extras. Im Gegensatz zur PSone-Fassung sieht die PS2-Grafik durchaus ansehnlich aus, doch das Hauptmanko ist geblieben: Zwar wurde den neun Songs noch ein "Ich wäre gern wie du"-Remix hinzugefügt, dennoch ist der Umfang im Vergleich zur Bemani-Konkurrenz zu mager. Dass die Tanzmatte wegen ihres USB-Anschlusses bei anderen Titel den Dienst verweigert, ist ebenfalls bedauerlich. *us*



Mogli trifft auf alle "Dschungelbuch"-Helden: Hier ist gerade Hypnose-Schlange Kaa an der Reihe.



HERSTELLER	Ubi Soft
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	65%
SOUND	77%

Spielspaß **61%**

Simples Reaktions-Tanzspiel mit witziger Musik und akzeptabler Optik, aber viel zu geringem Umfang.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

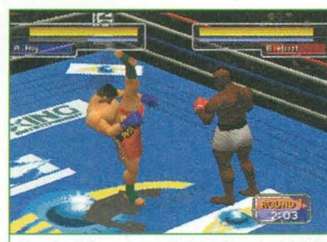
Die PSone-Fassung wurde in MAN!AC 12/2000 mit 58% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Xing, Japan (www.k-1.co.jp)

K1 Grand Prix



Kampfkunst-Fans, Prügel-Ästheten und puristische Konsolen-Boxer aufgepasst: Die Königsdisziplin des martialischen Vollkontakts findet Ihren Weg auf die PSone. Leider machen die in Wirklichkeit gut gebauten Kämpfer auf der Sony-Konsole keine ansprechende Figur, 16 massive Knochenbrecher verwandeln sich am Bildschirm von protzigen Muskel- zu pixeligen Polygon-Brocken. Dynamische Bewegungen und knallharte Fights fallen ebenfalls flach, denn die träge Steuerung lässt selbst den talentiertesten Karate-Meister zum Bewegungs-Legastheniker werden. Sind Euch die vorgegebenen Athleten zu wenig, bastelt Ihr Euch einen eigenen Kämpfer. Den schickt Ihr dann ins Training und lasst ihn danach im K1-Grandprix aufmarschieren. Mit Faust, Fuß, Knie und Ellenbogen verdrescht Ihr bekannte Kampfsport-Größen wie Ernesto Hoost oder Branko Cicatic. Mit der Aktualität der Rangliste ist es allerdings nicht weit her, da die Schläger-Riege auf der 98er-Saison basiert. Wer Willenskraft und Durchhaltevermögen stärken will, greift zu. *dm*



Der berühmt-berüchtigte "Andy-Kick" des verstorbenen Schweizer Weltmeisters Andy Hug.

HERSTELLER	Eon Digital
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	70 Mark
GRAFIK	22%
SOUND	54%



Spielspaß **28%**

Schlag ins Gesicht: "K1" geht wegen Hakel-Steuerung, PAL-Balken und zähem Spielfluss auf die Bretter.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

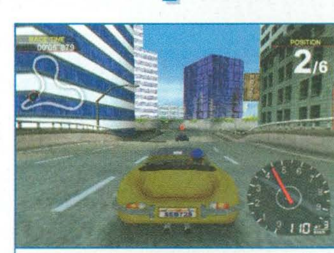
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Player 1, USA (www.titusgames.com)

Exhibition of Speed



Das Grauen kehrt zurück: Erneut dürfen die sadistischen Entwickler von Player 1 arglose Rennspielfans mit einem Machwerk quälen. Wie schon beim indirekten Vorgänger "Roadsters" (in MAN!AC 8/2000 mit rekordverdächtigen 32% geehrt) tretet Ihr auf einer Reihe fade gestalteter und meist rucklig vorbeiscrollender Kurse durch Bahnhöfe, Städte und Gebirge gegen fünf CPU-Knallköpfe an. Euer eigenes Vehikel (egal, welches Ihr auswählt) gehorcht dabei dem Grundsatz 'je schneller, desto unkontrollierbarer', weshalb Ihr mit schöner Regelmäßgkeit in unübersichtlichen Kurven gegen Absperrungen knallt. Immerhin bekommen so die teils dilletantischen Konkurrenten eine Chance. Hat Euch ein Einzelrennen noch nicht genug abgeschreckt, foltert Ihr Euch auf Wunsch mit mehreren Meisterschaften oder genießt das gequälte Gesicht eines Mitspielers, den Ihr zum Splitscreen-Duell zwingt. Wenn Ihr auf digitale Katastrophen steht, gönnt Euch "Exhibition of Speed" – geistig gesunde Menschen lassen lieber die Finger davon. *us*



Wehe, es bewegt sich: Im Standbild täuscht das Spiel hinterhältigerweise ein Mindestmaß an Qualität vor.

HERSTELLER	Titus
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	38%
SOUND	33%

Spielspaß **29%**

Dreistes Recycling von Softwaremüll: Üble Steuerung, miese Grafik und fiese Strecken – zum (Ab)Würgen.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.



Environment Mapped Bump Mapping erzeugt die realistische Metallhaut des Bootes

Der MAN!AC-Grafikführer Teil 3

Grafik in neuen Dimensionen

Nach dem letztmonatigen Exkurs über zukünftige 3D-Features wenden wir uns im abschließenden Teil unseres Grafikführers aktuellen Techniken zu: Wie beeinflussen Bump Mapping, Mip-Mapping und Filtering die Optik eines Spiels?

Knittrige Plastikringe: Bump Mapping verleiht den Texturen räumliche Tiefe.

Die Einführung von Texturen, die auf Polygone geklebt werden, brachte der 3D-Grafik einen Riesenschritt in Richtung Realismus: Die simpel wirkenden, vormals mit schattierten Flächen belegten Körper erstrahlten durch die aufmontierten Bitmaps in neuem Glanz. Der Spieler bewegte sich nun nicht mehr vor langweiligen glatten Wänden – Texturen mit Mauer-, Pflanzen-, Stein-, Holz- und Metallstruktur gaukelten dem virtuellen Abenteurer eine 'realistische' 3D-Umgebung vor. Doch während die Differenziertheit unserer echten Umwelt allein von der menschlichen Sehschärfe begrenzt ist, schränken im Bereich der Bits und Bytes Speicherplatz- bzw. Bandbreitenmangel die erreichbare Detailstufe drastisch ein – Texturen können (so schön es auch für die Entwickler wäre) nun mal nicht eine unendliche Ausdehnung besitzen!

Als Folge davon werden die Bitmap-Tapeten in einer vorgefertigten Größe (beispielsweise 128 x 128 Pixel) digital im Speicher verewigt und bei Bedarf – wenn sich der Spieler in der virtuellen 3D-Welt bewegt – entsprechend gezoomt oder verkleinert. Dadurch entstehen notgedrungen optische Fehler wie Riesenpixel, da die fehlenden Informationen anderweitig ausgeglichen werden müssen.

Im Folgenden wollen wir Euch zwei Techniken näher erläutern, die zum einen hässliche Pixelklumpen auf dem Bild-

Die PSone beherrscht kein Textur-Filtering. Das Ergebnis ist eine oft grob pixelige Optik wie hier in "Tomb Raider".

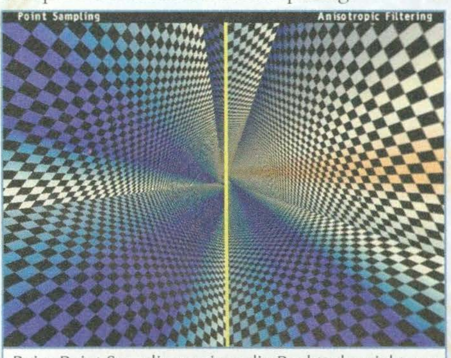


Vergleich zwischen bilinearem (links) und trilinearem Filtering (rechts): Letztere Variante sieht deutlich besser aus.

schirm vermeiden (Filtering) und zum anderen den Texturen Dynamik einhauchen (Bump Mapping). Diese Features werden auch in Zukunft das Erscheinungsbild der 3D-Grafik nachhaltig prägen – die beiden Techniken stehen nämlich bei Dreamcast, PS2, Gamecube und Xbox in der Liste der Renderfunktionen.

Unschärferelation

Wie oben bereits erwähnt, besitzen Texturen eine festgelegte Größe bzw. eine bestimmte Anzahl von Bildinformationen. Wird diese Bitmap nun vergrößert, wenn sich der Spieler auf sie zu bewegt, so müssen auch die entsprechenden Texel (Pixel einer Textur) zoomen; beim Entfernen läuft die Prozedur umgekehrt. Das **Point Sampling** macht genau dies und errechnet aus der ursprünglichen Textur zusätzliche Farbinformationen, indem benachbarte Pixel vervielfacht (bei Vergrößerung) oder der den kalkulierten Koordinaten am nächsten liegende Punkt verwendet wird (bei Verkleinerung). Egal wie sich die Ausgangstextur auch verändert – es gehen wichtige Details verloren und die Optik wirkt bei starkem Zoom durch abrupte Farbwechsel unschön pixelig.



Beim Point Sampling weisen die Rechtecke nicht nur pixelige Kanten auf, ab der Mitte sind sie kaum mehr zu erkennen. Anisotropic Filtering schafft Abhilfe.



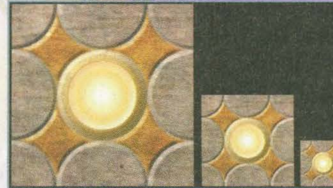
Beim Point Sampling (links) gehen wichtige Farbinformationen verloren. Das Bilineare Filtering berücksichtigt dagegen vier benachbarte Texel (rechts).

Ein Schritt in Richtung hübschere Texturen stellen die verschiedenen Filtering-Techniken dar. Die einfachste Variante ist das **Bilineare Filtering,** das mit der Veröffentlichung des N64 Konsolenpremiere feierte. Dabei werden für die Berechnung des finalen Pixels, der auf dem Bildschirm erscheint, vier Texel-Farbwerte berücksichtigt: Aus diesem Quartett kalkuliert der Grafik-Chip einen Farb-Mittelwert – liegen zum Beispiel zwei blaue und zwei rote Texel nebeneinander, ist das Endergebnis auf dem Monitor ein lila Pixel. Auf eine größere Fläche angewendet bewirkt diese Technik weiche Farbübergänge, hässliche bunte Riesenklötze gehören der Vergangenheit an.

Allerdings entstehen trotz Bilinearem Filtering zwei weitere Probleme: Zum einen wirken die gefilterten Bitmaps verwaschen und unscharf (jeder N64-Besitzer kann ein Lied davon singen) und zum anderen ist das Verwenden von ausschließlich einer Texturgröße ineffizient – warum soll man eine 512 x 512 Pixel große Tapete gebrauchen, wenn nur eine 16 x 16 Pixel große Textur benötigt wird?

Ersteres beheben die Entwickler zum Großteil durch immer detaillierter gestaltete Texture Maps: Vergleicht doch mal die Optik der N64-Titel "Body Harvest" und "Banjo-Tooie". DMAs Alien-Action wirkt trotz gleicher Konsolenhardware entschieden verwaschener als Rares Edel-Jump'n'Run – alles eine Frage der Programmierung und des Zeichenaufwands!

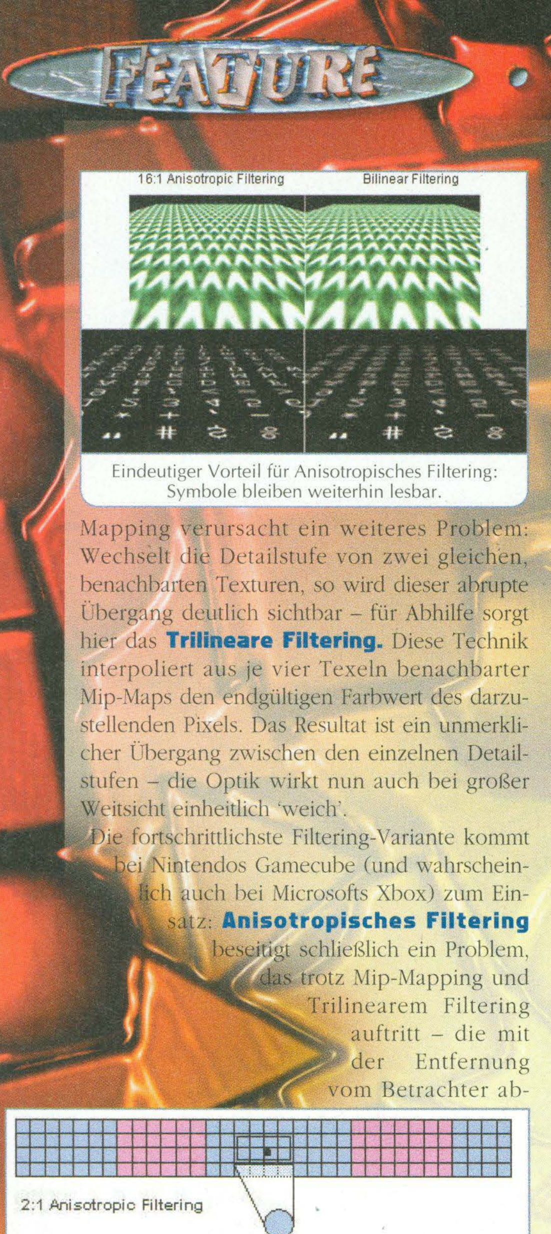
Die Lösung für das zweite Problem lautet **Mip-Mapping:** Mip steht für den lateinischen Begriff 'Multum in parvum', was zu deutsch 'Viele unter gleichen' bedeutet. Damit wird das Verwenden von mehreren Varianten ein und derselben Textur in unterschiedlichen Detailstufen beschrieben. Soll heißen: Von einer Ausgangstextur, z.B. 128 x 128 Pixel groß, werden kleinere und größere Kopien gebildet (entweder liefert der Entwickler die entsprechenden Bitmaps oder der Grafik-Chip übernimmt diesen Schritt) – und zwar jeweils durch Verdoppelung oder Halbierung der Seitenlänge (64 x 64, 32 x 32, usw.).
Diese Textur-Varianten werden je nach Entfernung des Spielers eingeblendet: Befindet Ihr Euch unmittelbar vor einer Wand, erscheint die größte Kopie auf dem Fernseher. Seid Ihr von der Mauer einige hundert Meter entfernt, verwendet die Hardware das kleinste Abbild. Dieses Verfahren ist weitaus effizienter als alleiniges Bilineares Filtering und reduziert darüber hinaus unschöne Grafik-Artefakte, die bei zu hoher Skalierung einer gefilterten Textur auftreten (u.a. das ständige Farbwechseln von Pixeln auf weit entfernten Objekten).
Doch der Einsatz von Mip-



Fürs Mip Mapping werden verschieden große Texturvarianten benötigt

Der MAN!AC-Grafikführer im Überblick

AUSGABE	THEMA
4/2001	**Von der Zahl zum Bild:** Welche Arbeitsschritte sind zur Berechnung eines Bildes notwendig? **Der Treppenkiller:** Die verschiedenen Formen von Anti-Aliasing unter der Lupe.
5/2001	**Vertex- und Pixel-Shader:** Zwei brandneue 3D-Techniken erobern mit der Geforce 3 und der Xbox die Spielewelt.
6/2001	**Auf dass die Texturen schöner werden:** Bump Mapping, Mip-Mapping und Filtering-Techniken im Überblick.



Eindeutiger Vorteil für Anisotropisches Filtering: Symbole bleiben weiterhin lesbar.

Mapping verursacht ein weiteres Problem: Wechselt die Detailstufe von zwei gleichen, benachbarten Texturen, so wird dieser abrupte Übergang deutlich sichtbar – für Abhilfe sorgt hier das **Trilineare Filtering.** Diese Technik interpoliert aus je vier Texeln benachbarter Mip-Maps den endgültigen Farbwert des darzustellenden Pixels. Das Resultat ist ein unmerklicher Übergang zwischen den einzelnen Detailstufen – die Optik wirkt nun auch bei großer Weitsicht einheitlich 'weich'.

Die fortschrittlichste Filtering-Variante kommt bei Nintendos Gamecube (und wahrscheinlich auch bei Microsofts Xbox) zum Einsatz: **Anisotropisches Filtering** beseitigt schließlich ein Problem, das trotz Mip-Mapping und Trilinearem Filtering auftritt – die mit der Entfernung vom Betrachter ab-

2:1 Anisotropic Filtering

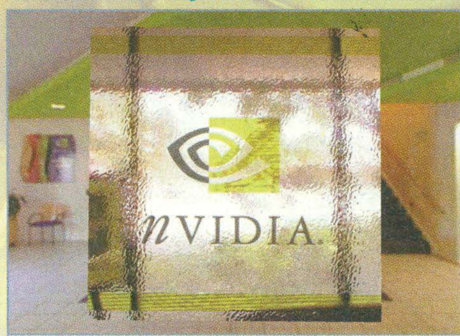
16:1 Anisotropic Filtering

Oben: Der dargestellte Pixel ist blau. Die rote Farbinformation geht verloren, da zuwenig Texel berücksichtigt werden.
Unten: Der dargestellte Pixel ist violett. Sowohl Rot als auch Blau werden berücksichtigt, um die finale Farbe zu erzeugen.

nehmende Schärfe der Texturen bei flachem Blickwinkel. Stellt Euch dazu eine senkrechte Wand mit einer Bitmap-Struktur vor. Lauft Ihr auf diese Wand zu oder davon weg, bleibt das Erscheinungsbild dank oben beschriebener Techniken scharf. Projiziert die gleiche Textur nun auf den Boden eines weit in die Tiefe reichenden Ganges: Mit Mip-Mapping und Trilinearem Filtering erscheinen die ersten Meter weiterhin präzise, mit zunehmender Entfernung nimmt die Unschärfe zu. Dies liegt daran, dass die Textur weiter hinten im Raum weniger stark gefiltert wird als in der Nähe des Betrachters. Anisotropisches Filtering berücksichtigt die perspektivische Verzerrung der Bitmaps und berechnet die Farbe in der Tiefe liegender Pixel aus entsprechend mehr Texeln (z.B. 16 Werten). Dadurch bleiben Texturen auch mit zunehmender Entfernung scharf und klar erkennbar. Besonders sinnvoll ist die Anwendung bei nach hinten geneigten Texten – die Schrift ist so immer klar lesbar.



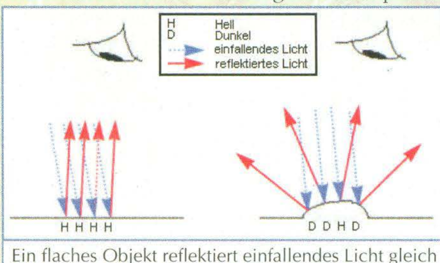
Bei diesem aufregenden Environment Mapped Bump Mapping staunt sogar der Brachiosaurus



Großer Unterschied: Dieselbe spiegelnde Fläche mit (links) und ohne Bump Mapping (rechts).

Texturen mit Tiefenwirkung

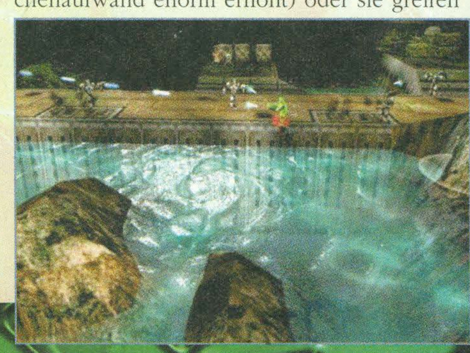
Das Verwenden von gefilterten Oberflächentapeten macht virtuelle 3D-Landschaften bereits recht ansehnlich, doch flache 2D-Textur bleibt flache 2D-Textur – da helfen auch noch so detailliert gestaltete Bitmaps nichts. Veränderungen der Lichtverhältnisse gehen an den Strukturen der Texturoberfläche spurlos vorüber: Stellt Euch einen zerfurchten Baumstamm vor, der von einer Lichtquelle beschienen wird. Wechselt nun der Ausgangspunkt der Beleuchtung, dann sollte sich auch der Schattenwurf auf der Rinde dynamisch verändern. Dies ist mit herkömmlichen Texture Maps nicht möglich. Um besagten Effekt zu simulieren, müssten die Entwickler entweder den Baumstamm in unzählige winzige Polygone zerlegen (was den Rechenaufwand enorm erhöht) oder sie greifen auf ein 3D-Feature mit dem Namen **Bump Mapping** zurück.

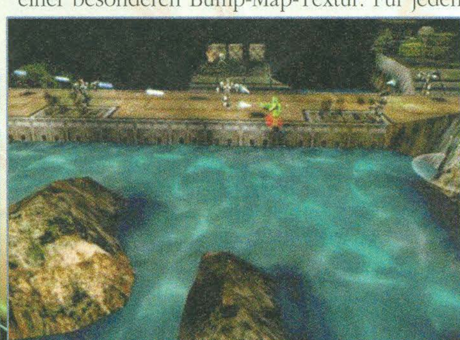


Ein flaches Objekt reflektiert einfallendes Licht gleich hell (links). Unebene Flächen erscheinen dagegen unregelmäßig – ein Fall fürs Bump Mapping.

Der englische Begriff 'Bump' bedeutet soviel wie Beule oder Unebenheit und beschreibt die Fähigkeit einer Textur, auf äußere Lichteinflüsse zu reagieren. Die einfachste, aber gleichzeitig auch unrealistischste Methode ist das **Emboss Bump Mapping**: Bei dieser Technik wird von der Ausgangstextur ein monochromes Abbild erzeugt, das anschließend leicht in Richtung der Lichtquelle verschoben wird. Danach ermittelt der Grafik-Chip hiervon die Differenz zur anfänglichen Monochromtextur und setzt das Ergebnis wieder an die ursprüngliche Position. Diese so kalkulierte Bump Map wird schließlich mit der Ausgangstextur verrechnet, wodurch je nach Situation ein mehr oder weniger überzeugender räumlicher Eindruck entsteht.

Wesentlich plausibler wirkt das **Dot Product Bump Mapping**. Dieses Verfahren arbeitet mit einer besonderen Bump-Map-Textur. Für jeden



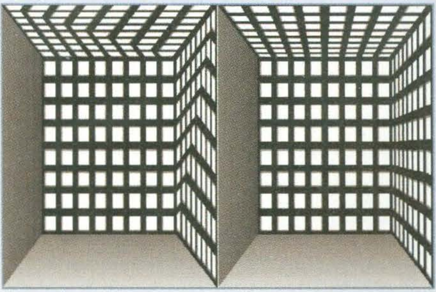


Environment Mapped Bump Mapping belebt Wasserflächen. Rechts die gleiche Szene ohne den Effekt.

Grafik-Glossar



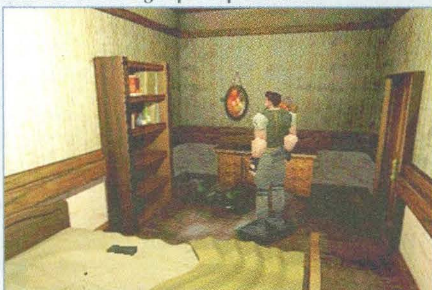
NURBS: Abkürzung für 'Non-Uniform Rational B-Spline'. Wie bei Bézier-Flächen lässt sich mit NURBS eine gekrümmte Fläche durch mehrere Kontrollpunkte und mathematische Formeln beschreiben. Die Verwendung von NURBS erlaubt u.a. eine Gewichtung der Kontrollpunkte, was eine größere Formenvielfalt ermöglicht, gleichzeitig aber eine noch höhere Rechenleistung als bei Bézier-Flächen verlangt. Großer Vorteil beider Techniken: Die Menge der zur Berechnung verwendeten Polygone sinkt – dadurch vermindert sich die zu übertragende Datenmenge, was wiederum Bandbreite spart.



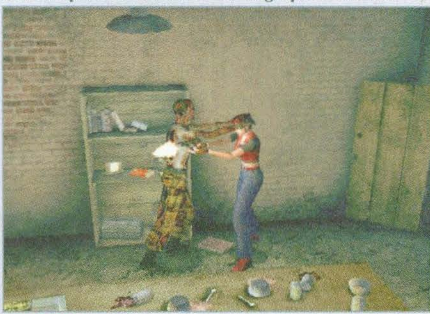
PERSPECTIVE CORRECTION: Legt man eine Textur auf Polygone, die in die Tiefe des 3D-Raums führen, wechselt an den Schnittkanten der Vielecke oftmals die Richtung der Tapete (siehe Bild). Dieser Effekt ist bei jedem PSone-3D-Spiel zu beobachten: Je nach Können der Programmierer ist der Fehler mal stärker, mal schwächer ausgeprägt. Seit der Einführung des N64 gehört dieser hässliche Effekt allerdings der Vergangenheit an: Die Funktion 'Perspective Correction' berücksichtigt die Lage der Textur im Raum und ordnet sie verzerrungsfrei auf den Polygonen an.

PIXEL: Ein Fernseh- oder Monitorbild ist ähnlich einem Foto in der Tageszeitung aus tausenden kleinen Punkten aufgebaut. Als Pixel wird einer dieser Bildpunkte bezeichnet.

POLYGON: Fremdwort für Vieleck. Alle 3D-Objekte innerhalb eines Spiels bestehen aus Polygonen (in der Regel Dreiecke), die zusammen mit den 'aufgeklebten' Texturen die fertige Spieleoptik bilden.



PRE-RENDERED: Oberbegriff für alle vorberechneten Elemente einer Videospiel-Optik. Dazu gehören u.a. die starren Umgebungsgrafiken in "Resident Evil" (PSone) und verwandten Ablegern. Die 2D-Hintergründe werden auf Hochleistungsrechnern in hoher Detailstufe und Auflösung gerendert. Die fertigen Bilder müssen anschließend an die niedrigere Auflösung des Spiels angepasst und eingefügt werden. Unter den Begriff 'Pre-Rendered' fallen aber auch vorberechnete Animationen der Spielfiguren ("Oddworld: Abe's Oddysee") und aufwändige Videos ("Final Fantasy 9"), die bei Bedarf vom internen Speicher oder von CD abgespielt werden.



REALTIME: Englischer Begriff für Echtzeit. Im Gegensatz zu Pre-gerenderten Elementen erfolgt hier die Berechnung der Grafik unmittelbar durch die Konsolen-Hardware. Der Trend bei Spielen geht eindeutig in Richtung Echtzeit-Optik, denn nur mit dieser Technik ist uneingeschränkte Bewegungsfreiheit garantiert. Da die Konsolen zudem immer leistungsstärker werden und dementsprechend immer feinere Details auf den Bildschirm zaubern, ist der Einsatz von vorgerenderten Elementen nicht mehr unbedingt notwendig. Prominentes Beispiel ist "Resident Evil: Code Veronica" für den Dreamcast, bei dem die Hardware auch die Hintergründe in Echtzeit berechnet.

RENDERING, RENDERN: Letzter Schritt in der 3D-Pipeline bei der Berechnung eines dreidimensionalen Szenarios. In dieser Phase erfolgt beispielsweise das Clipping, das Texture Mapping und das Anti-Aliasing.

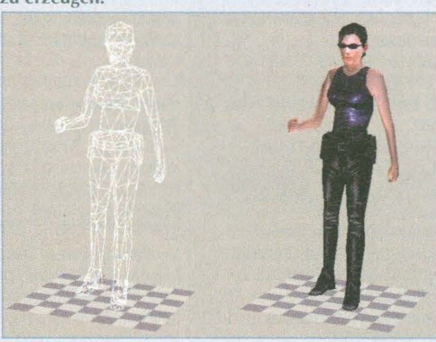
  

SHADING: Schattierung von 3D-Objekten, um Rundungen darzustellen. Die einfachste Variante ist das **FLAT SHADING:** Dabei wird für jedes Polygon ein Farbwert ermittelt und angewandt (links im Bild). Das Ergebnis ist ein oft kantig wirkender Körper, da für feine Abstufungen eine große Zahl von Vielecken benötigt wird, was wiederum an der Rechenleistung zehrt. Abhilfe schafft hier das **GOURAUD SHADING.** Entwickelt von Mathematiker Henri Gouraud erhalten bei diesem Verfahren die Eckpunkte der Polygone einen Farbwert. Danach wird zwischen den Ecken ein Farbverlauf berechnet, was akzeptable Schatteneffekte und Krümmungen ohne riesige Polygonansammlungen ermöglicht (Bild Mitte). Noch bessere Resultate liefert das nach dem Mathematiker Phong Bui-Tong benannte **PHONG-SHADING:** Neben den Informationen über die Eckfarbenwerte berücksichtigt dieses äußerst rechenintensive Verfahren auch die Reflektionseigenschaften der Objekt-Oberfläche. Effektvolle Reflektionen und Spiegelungen sind damit realistisch darstellbar (Bild rechts).

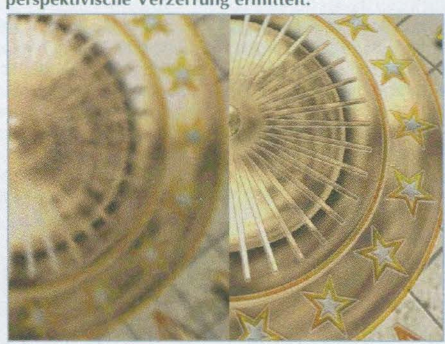
TESSELATION: Erster Arbeitsschritt in der 3D-Pipeline: Alle Objekte der dreidimensionalen Umgebung werden in Polygone zerlegt, wobei jeder Eckpunkt vertikale, horizontale und Tiefen-Koordinaten zugewiesen bekommt. Zusätzlich können die Punkte mit Farb- und Transparenz-Werten näher definiert werden.

TEXEL: Kurzform für Textur-Element: Ein Texel bezeichnet einen Bildpunkt auf einem texturierten Objekt.

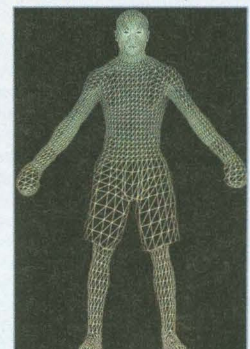
TEXTUR: Bild oder Muster, das über ein 2D- oder 3D-Objekt gelegt wird, um einen realistischeren Eindruck zu erzeugen.



TEXTURE MAPPING: Rechenaufwändiges Verfahren, welches Texturen auf Objekte 'klebt' und zudem die perspektivische Verzerrung ermittelt.



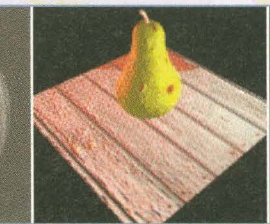
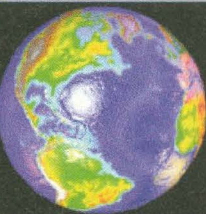
TEXTURKOMPRESSION: Verfahren, um speicherfressende, hochqualitative Texturen zu komprimieren. Über einen speziellen Rechenprozess lässt sich die intern zu übertragende Datenmenge auf etwa ein Sechstel verringern (Gamecube und Xbox). Das spart Bandbreite und ermöglicht den Entwicklern die Verwendung detaillierterer Texturen (Bild: links unkomprimiert, rechts komprimiert).



WIREFRAME: Darstellung eines 3D-Objektes als durchsichtiges Drahtgittermodell. In Spielen wird ab und an ein entsprechender Cheat-Modus angeboten, der die komplette Szenerie in Wireframe-Optik darstellt.

Z-BUFFERING: Die Tiefeninformation (Z-Koordinate) eines Objekts wird in einem separaten Speicher verwaltet und ständig mit den Daten aller anderen Gegenstände verglichen. Nur die für den Betrachter sichtbaren Bereiche werden schließlich auf dem Bildschirm dargestellt.

Pixel dieser Textur existiert ein 3D-Vektor, der die Neigung der Oberfläche wiederspiegelt. Zu jedem Pixel dieser Bump-Map wird ein weiterer Vektor erzeugt, der in Richtung Lichtquelle zeigt. Aus diesen beiden Informationen errechnet die Grafik-Hardware schließlich pixelgenau die Reflektionen der beleuchteten Oberfläche sprich: Wo ist es hell, wo ist es dunkel auf der Textur. Das Ergebnis gestaltet sich äußerst detailliert und kommt der Realität sehr nahe. Ähnlich beeindruckend ist die dritte Form dieser Render-Technik, das **Environment Mapped Bump Mapping** (EMBM). Hier kommen insgesamt drei Textur-Varianten zum Einsatz: eine 'normale' Textur, eine Bump-Map mit den Höheninformationen sowie eine Environment Map (eine Textur, die die Umgebung wiederspiegelt). Aus diesen drei Vorgaben und dem Einfluss der Lichtquellen errechnet der Grafik-Chip auf reflektierenden, unebenen Oberflächen verblüffend echt wirkende Spiegelungen. EMBM lässt sich am besten für Wasser- und Metalleffekte einsetzen. Übrigens: Sowohl Dot Product- als auch Environment Mapped Bump Mapping kann mit der in letzter Ausgabe vorgestellten Pixel-Shader-Technologie ohne großen Rechenaufwand realisiert werden, da hier ebenfalls jeder Bildpunkt einzeln berechnet wird. *os*

Die Bump-Mapping-Varianten im Vergleich: Emboss, Dot Product und Environment Mapped Bump Mapping (von links nach rechts).





Während wir gerade die letzten Ostereier verdrücken, tummeln sich auch diesmal wieder vor allem Verkaufs-Angebote im Kleinanzeigen-Bereich. Denkt bitte daran, dass zu den 200 Zeichen auch Angaben wie die Telefonnummer gehören – wird der Platz trotzdem knapp, kürzt bitte nicht so radikal ab, dass man die einzelnen Titel nicht mehr erkennt: Wenn die gesamte Redaktionsrunde nichts mit kruden Buchstabenkombinationen anfangen kann, wird wohl auch der Großteil potenzieller Kunden nur verständnislos Eure Anzeige studieren . Danke, *Euer Ulrich.*

SUCHE

NINTENDO

Suche für **Super Nintendo**: Tetris und Dr. Mario. Nintendo64: The New Tetris, nur originalverpackt und mit Anleitung.
Tel. 1074/6796103, 0179/4309278

Game Boy Color crystalis, zahle 100 DM.
Tel. 05404/950925 (ab 18 Uhr)

SEGA

Achtung, suche **Sega Saturn** mit oder ohne Spiele, Preis Verhandlungsbasis. Suche außerdem defekte Playstation, zahle bis zu 30 DM, je nach Art des Zustands.
Tel. 05161/941377

Für **Saturn**: Columns Collection, Liquid Kids, Thunderforce Gold Pack Vol.2, Castle of Illusion/Quak Shot und Radiant Silvergun. Verkaufe Demon's Crest (us) für Super Nintendo für 50 DM.
Tel. 06195/65665 (Marcus)

Suche **Gleylancer** (Mega Drive)
Mail: krile@gmx.net

PLAYSTATION

Suche für **Playstation**: Bust-A-Groove (PAL), zahle gut! Suche für Dreamcast Keyboard + Vibrationpack. Verkaufe ca. 20 Nintendo64-Spiele, auch einzeln, für Playstation: Dino Crisis1+2, Silent Bomber, Silent Hill, Vagrant Story, Alien Resurrection usw.
Tel. 0041/7965/59786 (auch SMS)

EXOTEN

3DO: Dragon's Lair Time Warp, Flash B. PC-Engine: Joypads. Super Nintendo: Tetris & B. & 3, Top Gear3000. Neo Geo Pocket: Songj., MP3-Player, Playstation: Xenogears (us), Power Shovel. Dreamcast: Puyo Puyo4, Typing of the Dead, Pop'n'Music1 od. 2. Apple Bandai Pippin-Konsole, Tetris jr. 2 Schlüsselanhänger. Mega Drive: **Micro Machines Military** & '96, Columns3, Vectrex-Konsole + Tempest.
Tel./SMS: 0170/3710313 (ab 18 h)
Mail: traffic-park@gmx.de

SONSTIGES

Suche Leute, die genau wie ich **Square-Fans** sind, zum Briefe schreiben. Schreibt an:
Tanja Pilger, Wiesenstr. 21, 63594 Hasselroth

www.telespiele.com: Privates Portal für private Sites zum Thema Videospiele, Arcade, Heimcomputer mit Linktausch 1:1, alles gratis und ohne Verpflichtung. Surft vorbei und macht mit!

Verkaufe Streets of Rage1+2, suche **PAL-SNES**: Final Fight3, Lufia, Soul Blazer, Nintendo64: Prügelspiele, Mario Tennis, Fighting Force, Roadsters, WWF No Mercy, Turok Rage Wars, Zelda.
Tel. 0174/9455623

Gibt es eigentlich **weibliche Playstation-Fans**? Wenn ja, wo seid ihr? 29-jähriger Sonnyboy sucht nette Mädels zwischen 24-29 Jahren zum quatschen und telken. Meldet Euch, freu mich schon.
SMS: 0177/7943696 (Heiko)

VERKAUFE

NINTENDO

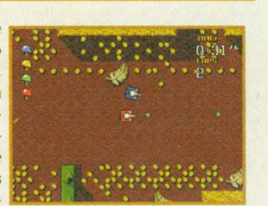
Verkaufe **Nintendo64** mit 2 Controllern, 2 Memory Cards, Expansion-Pak für 200 DM und Spiele wie Turok2 60 DM, Super Mario64 40 DM, Super Smash Brothers 50 DM.
Tel. 0711/357286 (Jörg)



Mario Kart64, Super Mario64, Mace the Dark Age, Banjo-Kazooie, für SNES: Asterix & Obelix, Mega Man X, Preise VB. Mega Drive2 + 2 Controller + 5 Spiele für 100 DM. Suche & tausche gegen Majora's Mask, Perfect Dark, Chrono Cross.
Marc Sodermanns, Austr. 21, 53179 Bonn

Verkaufe **Nintendo64 mit 5 Top-Spielen** wie Perfect Dark, James Bond: Die Welt ist nicht genug u.a. sowie eine Menge Zubehör, z.B. Memory Card, 2. Pad usw.
Thiemo Haisch, klosterwaldstr. 2, 87724 Ottobeuren,
Tel. 08332/1253





Die chaotisch-spaßige Multispieler-Raserei "Micro Machines" debütierte 1994. Während die ersten beiden Teile auf nahezu allen 8- und 16-Bit-Konsolen veröffentlicht wurden, war die Panzer-Variante "Micro Machines Military" (1996, Bild) ebenso Mega-Drive-exklusiv wie das '96er-Update. Der Sprung auf 32 Bit gelang 1997 mit dem polygonalen "Micro Machines V3", während beim inoffiziellen vierte Teil "Micromaniacs" die fahrbaren Untersätze durch kleine Männchen ersetzt wurden.

SEGA

Verkaufe Resident Evil Code Veronica und Ecco the Dolphin für Dreamcast je 50 DM oder tausche eins von beiden gg. Shenmue (dt).
Tel. 0172/8583211 (Maik, SMS)

Dreamcast: Evil Dead (us) 100 DM, Playstation-Spiele ab 30 DM, Anruf lohnt sich.
Tel. 0228/235831 (Ralf, ab 19 h)

Dreamcast mit 1 Controller, 1 Keyboard, 1 VM, 5 Spielen: ChuChu Rocket, MDK2, Worms Armageddon, Blue Stinger, Soul Calibur für 500 DM.
Tel. 0179/2246116

Verkaufe für **Mega Drive**: Castlevania (us), Vectorman2 (us), Exo Squad (us), Mercs2 (jp), Pac-Man2 (us), Star Trek (us), Warrior of Rome (us), Whip Rush (jp), Pinocchio (us) etc., je 85 DM inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Ego-Shooter, Resident Evil Code Veronica, Shenmue für 70 DM, ChuChu Rocket für 20 DM, für den 1. Anrufer gibt es das Spiel Red Dog gratis dazu.
Tel. 0160/3374836, 040/7226476 (Christian, ab 14 Uhr)

Dreamcast + 2 Controller und Memory Card + Soul Calibur, Resident Evil Code Veronica, Dead or Alive2, Virtua Tennis +2 Demo-CDs für nur 490 DM.
Tel. 04181/36852, 0170/2925219 (Dennis Klamuczak)

Dreamcast mit 2 Controllern, 2 VM, Tastatur, Dreamkey, Angel und 9 Spielen für 900 DM.
Tel. 09184/789 (Peter)

Verkaufe **viele Dreamcast-Spiele** (dt, jp, us), z.B. Jet Set Radio, Crazy Taxi, MSR, Ferrari F355 usw., außerdem einige Playstation- und PS2- (jp) und CDi-Spiele (z.B. Dino Crisis2, Ridge Racer5 usw.), evtl. auch Tausch möglich. Tel. 07546/929976

Verkaufe **Sega Dreamcast mit 22 Spielen** + Lasergun + 2 Joypads + Memory Card + Rumble Pack + Tastatur für 1500 DM, alles in Top-Zustand.
Tel. 0160/4989416 (ab 16 Uhr)

Online-Pack mit 4 Spielen (ChuChu Rocket) + VM, 2 Demos, alles gut erhalten (4 Monate alt). 300-350 DM, Porto trägt der Empfänger.
Tel. 0160/2129521

Verkaufe **Dreamcast**, VMU, Gun, 2 Controller und folgende Spiele. Resident Evil Code Veronica, Dead or Alive2, Crazy Taxi, Jet Set Radio, Phantasy Star Online, Gun-Shooter für 500-600 DM (einzeln oder zusammen).
Tel. 069/853727 (Patrick)

PLAYSTATION

Günstige **Playstation-Spiele**: Legend of Dragoon 50 DM, Wild 9, Medievil2, Pocket Fighter, Raystorm, Abe's Exoddus, Assault, Mickey's Wild Adventure je 25 DM. Playstation (us): Star Ocean2, Shadow Madness je 45 DM, Vs. 20 DM.
Tel. 0173/3404143 (Dennis)

Verkaufe für PS2 **Rayman Revolution** für 60 DM + Nachnahme-Gebühr.
Tel. 0173/1508544 (Stefan)

Metal Gear Solid 25 DM, Vagrant Story, Ehrgeiz je 50 DM, Mike Tyson Boxing (Limited Edition) 60 DM. Dreamcast: ChuChu Rocket 30 DM, diverse Spiele auf Anfrage, auch Tausch möglich.
Tel. 0173/9053998, 030/4223094

Für Playstation: Vagrant Story + Diablo + KKND Krossfire + Resident Evil 3 (dt) zusammen für 210 DM. Verkaufe Dreamcast mit 1 Controller + Visual Memory + 1 Spiel zusammen für 250 DM.
Tel. 0162/4541755, 033397/22519 (19-21 Uhr)

Verkaufe **PS2** + 2 Controller + 8 MB Memory Card + Fifa2001, Formel 1 Championship Season 2000, Ready 2 Rumble 2, Rayman Revolution + Timesplitters für 1000 DM.
Tel. 0162/4383943

Playstation-Auflösung, Zubehör, ca. 250 Spiele von A-Z + Kreuz und quer, einfach anrufen! Habe auch Super Nintendo und Game Boy Spiele.
Tel. 09497/6580 (ab 18 Uhr)

Für PS2: Rayman Revolution, Silent Scope, SSX, Orphen, Fifa2001, Dynasty Warriors2, Ready 2 Rumble2, Theme Park World je 65 DM.
Tel. 0173/2435396

Verkaufe **Playstation-Magazine** zum halben Einkaufspreis. Interesse? Liste bestellen unter Tel. 02241/337554
(Peter, ab 17 Uhr)

EXOTEN

Violent Storm, King of Dragons, Actionspiel usw. Suche: Cadillacs & Dinosaurs, Dungeons & Dragons1+2, Final Fight, Actionspiel, Hook, In the Hunt, Raiden DX, Tekken2+3, The Punisher, Knights of the Round, alles Platinen.
Tel. 05362/61518

Verkaufe **Neo Geo Konsole + Umbau + 30 Module** gegen Gebot. Tausche und verkaufe 25 Jamma-Platinen + 40 Neo Geo MVS-Module. Verkaufe Neo Geo MVS-Boards 1-4 Slot. Mega Drive + CD + 32X + 60 Spiele + Super Nintendo (us) + 12 Spiele + 7 PC-Engine-Spiele.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe für **Neo Geo CD**: Art of Fighting2 80 DM, Art of Fighting3 95 DM, Fatal Fury Real Bout, Fatal Fury Special, Fatal Fury3 je 70 DM, Samurai Shodown2+3 je 65 DM, Viewpoint 120 DM, Pulstar 160 DM, Top Hunter 80 DM.
Tel. 06034/5865

Neo Geo Pocket Color (clear) inkl. Last Blade, Metal Slug2, Rockman (jp), Shanghai Mini für 340 DM (sehr gut erhalten, wie neu, alles mit Originalverpackung).
T. 0345/8049490 (Martin-Gérard)

Verkaufe Spiele + Zubehör ab 20 DM für: Nintendo, Sega, Panasonic 3DO, Playstation, Atari, Amiga-CD, Game Boy + Game Gear (viele Sammlerstücke).
Tel. 0231/4080875, 0171/4880281 (ab 18 Uhr)

OLDIES

Verkaufe für **Mega Drive**. Shinobi1+2, Phantasy Star2-4, Shining Force1+2, Thunderforce2+4, Landstalker, Liberty or Death, Dungeons & Dragons, Castlevania, Dune1+2, Ranger X, Stück 50-90 DM.
Tel. 0172/2768073

SONSTIGES

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele, Konsolen für alle Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, auch Oldies und Game & Watch usw.
Tel. 089/1403732,. 0179/4040992

50 RPGs für Super Nintendo: Y's3, Wizardry5, Civilization, Mega Drive: Shining Force, Faery Tale, Mega-CD: Dungeon Master2, NES: Dragon Warrior3, Master System: Ultima4, Y's Vanished Omens. Liste anfordern.
Tel. 0170/2441025 (Ronny)

Verkaufe Euch Infos und Tests zu allen Spielen sowie Unmengen von Witzen und SMS-Sprüchen zum Nulltarif! Besucht einfach meine Seite **www.funzone24.de**! Es wird sich lohnen!

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive und sonstige Konsolen, PAL/us/jp. **Viele Shooter und RPGs**. Einfach anrufen!
Tel. 06201/187460, 0162/6047366

Verkaufe, tausche, suche Spiele für Mega Drive, Master Systen, Saturn, Dreamcast, PC-Engine. MD: Phantasy Star3, Devil Crash, Shining Force1, Wonderboy je 85 DM, Landst., Soleil, D. Master2, D.Fury je 65 DM, Strider, Quackshot, Soulstar CD je 55DM, Sonic1+2, Lemmings1+2 je 35 DM.
Tel. 05034/5865

Verkaufe, tausche Spiele für Mega Drive, Saturn, Dreamcast, PC-Engine, Neo Geo CD. Suche für Mega Drive Warsong, Langrisser. Suche Importspiele für Saturn.
Tel. 06034/5865

Neu, an alle Videogame-Fans und Sammler, am Sa., 19.5.01 veranstaltet der "Fanclub des Fantastischen Films e.V." die **1. Videogame-Tauschbörse Hamburg** im Rahmen des Sammler-Events in der Uni Mensa, Schlüterstr. 7, 11-16 Uhr. Damit wird diese einzigartige Veranstaltung mit über 300 Händlertischen für Sammler noch interessanter, denn neben den Sammelbereichen Kino und Film, Comics, Merchandise und Hörspiele, wird jetzt auch Hard- und Software für alle Termine angeboten. Also: 1x Eintritt = 3 Veranstaltungen.
Infos: Tel. 0451/6933840



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

"PSO" ist genial

Endlich ist wieder ein Monat geschafft und die neue MAN!AC liegt beim Zeitschriftenhändler meines Vertrauens – und das immer schon am Dienstag. Dafür lohnt es sich auch 20 Kilometer zu fahren, was macht man nicht alles, um die 'letzte Hoffnung für Mulitsystem-Zocker' einen Tag früher in den gierigen Händen zu halten! Ein extra Lob für den Test zum grandiosen N64-Spiel "Conker's Bad Fur Day", ich habe mir das Modul gleich darauf gekauft (und 'nur' 169 Mark bezahlt) und kann nur sagen, endlich mal wieder ein richtig geniales Game für die Nebelmaschine. Doch wo bleibt nur die PAL-Version von "Excitebike 64"?

Die neue MAN!AC ist natürlich so gut wie immer, und mindestens ein Leserbrief – leider auch wie immer – bringt mich auf die Palme. Stefan Augensteins 'Brief' ist ja wohl das dümmste, was ich seit langer Zeit gelesen habe. Die Story von "PSO" ist vielleicht relativ dünn, aber dafür entschädigt die atemberaubende Spannung. Ich denke, Stefan hat sich niemals auf "PSO" eingelassen. Wahrscheinlich ist er er eigentlich ein engstirniger Playstation-Fanatiker, der sich 'herabgelassen' hat, irgendwann mal einen Dreamcast zu kaufen, oder er hat ihn geschenkt bekommen. Versteht mich nicht falsch, ich besitze natürlich auch eine (gute) alte PSone und eine (bessere) neue PS2, bin also kein Playstation-Hasser.

Der Typ beschwert sich über die 'Zwei-Aktionen-Move-Palette' und will dann die Techniken außen vor lassen, weil sie ihm wahrscheinlich zu komplex sind. Dann das Inventarmenü – ich denke, es wäre total unrealistisch, wenn man hunderte Items mit sich tragen könnte. Da sind wohl 30 ein guter Kompromiss zwischen Realismus und Spielkomfort – außerdem muss man ja nicht jeden Schrott aus den Dungeons aufsammeln. Dann die Frage "Warum stehe ich direkt vor dem Gegner, treffe ihn aber erst nach dem dritten Schlag?". Vielleicht nicht gleich den 'Super-Attack' benutzen – wegen geringerer Trefferquote! Der Briefschreiber beschwert sich außerdem darüber, dass es keine Pausefunktion gibt: Es wäre doch nicht gerade realistisch und dazu noch total langweilig, wenn man stundenlang im Pausenmodus überlegen könnte, mit welcher Taktik/Waffe man angreift oder welche Technik man benutzt, um dem Gegner so viel Schaden wie möglich zuzufügen. Gerade die Hektik, wenn mehrere Feinde angreifen und noch einen klaren Kopf zu behalten und nicht einfach Pause zu drücken, wenn die Health-Points niedrig sind, macht einen erheblichen Anteil von "PSO" aus. Den letzten Punkt, den ich anschneiden möchte ist, dass "PSO" auch offline eine ganze Menge Spaß macht, vor allem das 'Aufleveln' seines Charakters und des Mags.

So jetzt habe ich mich genug aufgeregt, "Savard", mein PSO-Ego, wartet schon wieder auf mich für ein Stündchen (oder doch wieder die ganze Nacht) "Phantasy Star Online".

Thomas Weber, via E-mail

Thomas' Brief steht stellvertretend für eine ganze Reihe Leser, die sich über Stefans "PSO"-Rundumschlag in der letzte Ausgabe aufgeregt hatten. Ein Punkt hat sich dabei klar herauskristallisiert: Man muss "Phantasy Star Online" im Netz spielen, um die ganze Faszination des Titels zu erleben. Zu "Excitebike 64": Der Titel sollte in den nächsten Monaten endgültig in PAL erscheinen.

Neutralität

Heute möchte ich (PS2-Besitzer der ersten Stunde) mich mal zu der Art und Weise äußern, mit der Ihr über meine bevorzugte Konsole berichtet.

Grundsätzlich ist es zu akzeptieren, dass Kritik geübt wird, wo sie angebracht ist und dass dabei auch kein Rückzieher vor einem großen Namen wie Sony gemacht werden. Aber Leute, man sollte dann auch so gerecht sein und seine persönliche Vorliebe für den einen oder anderen Konsolenanbieter außen vor lassen. Es fällt enorm auf, dass Ihr die PS2 nicht leiden könnt, Eure Berichterstattung gleicht in den letzten sechs Monaten einer Microsoft- und Sega-Werbekampagne. Daran ändern auch gelegentliche Alibi-Tätscheleien wie im großen Online-Vergleich nichts. Muss es denn wirklich sein, dass pro Ausgabe zwei Anti-Sony-Hetzbriefe veröffentlicht werden? Ist es zudem nötig, Briefe auszuwählen in denen die PS 2 als 'Mistding' bezeichnet wird? Hätte man im Inhaltsverzeichnis der MAN!AC 5/2001 nicht darauf verzichten können, den Verweis auf den Xbox-Bericht mit der Frage "Kann die PS 2 nun einpacken?" zu untertiteln? Außerdem ist es nicht gerade sehr fair, Leute, die sich kritisch zur Xbox äußern als 'selbsternannte Spieleprofis und Industriepropheten' zu diffamieren.

Dass die meisten japanischen Entwickler Zurückhaltung üben, kommt sicher nicht von ungefähr. Die – meiner Meinung nach – größte Enttäuschung der Konsolengeschichte ist das N64. 94 % für ca. 20 Stunden "Conker" und dann noch nicht mal in deutsch – findet Ihr das nicht selbst ein wenig übertrieben? Zudem kann ich auch nicht nachvollziehen, was an sexuellen Anspielungen und Kraftausdrücken innovativ sein soll. Überhaupt steht Ihr auch dieser Konsole viel zu unkritisch gegenüber. Die Grafik nahezu aller N64-Spiele ist verschwommen oder vernebelt (was übrigens auch prima auf Euren eigenen Screenshots zu erkennen ist), denoch gibt es für Nintendo- und Rare-Produkte fast immer Traumwertungen. Auch Dreamcast-Geruckel und fehlende Saturn-Transparenzfähigkeiten wurden allenfalls mal erwähnt, in Euren Wertungen schlug sich so etwas jedoch selten nieder. Für PSone-Texturverzerrungen oder PS2-Treppenbildungen hagelt es aber knallhart Abzüge. Fakt ist doch wohl eins: Die meisten Konsolen-Fans haben sich für die Sony-Systeme entschieden. Man sollte dem ein wenig Rechnung tragen und nicht arrogant behaubten, wir hätten alle keine Ahnung. Sonst braucht Ihr Euch auch nicht zu wundern, wenn Sony-User zu PS2-Magazinen abwandern und damit den Multiformat-Magazinen den Hahn zudrehen.

Damit wir uns recht verstehen: Ich bin alles andere als ein verbohrter Sony-Jünger. Ich nenne ein Atari VCS, ein Sega-Master-System, ein SNES, ein 3DO, eine PSone und eine PS2 mein Eigen. Wie man sieht habe ich da keine Berührungsängste. Mir gefallen auch die ersten Game-Cube-Bilder recht gut, obwohl ich glaube, dass Nintendo gut daran täte, für Sony und Microsoft zu entwickeln, denn gegen diese beiden Industriegiganten wird Nintendo meiner Ansicht nach auf die Dauer nicht bestehen können.

Hoffentlich habe ich eine kleine Anregung zum Nachdenken gegeben, denn ich möchte in Zukunft Eure Zeitschrift wieder lesen können, ohne vorher Baldrian einnehmen zu müssen.

Mario Scheer, via E-Mail

Damit wir uns recht verstehen, wir sind alles andere als verbohrte Sega- oder Microsoft-Jünger – die eine Konsole wird nicht mehr produziert, die andere gibt's noch gar nicht, warum also sollten wir aus irgendwelchen Gründen diese Systeme in unserer Berichterstattung bevorzugen? Zudem haben auch wir so gut wie alle Geräte der letzten 20 Jahre zu Hause herumstehen. Unser Interesse gilt zuvorderst den Spielen und nicht den Konsolen, auf de-

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Gleich mehrmals hat letzten Monat der Fehlerteufel in den Wertungskästen zugeschlagen. Die Grafik/Sound-Wertung des "BDFL Manager 2001" ist in Wirklichkeit 58%/52%, die von "Street Fighter EX 3" 66%/61%. Zudem kostet "You don't know Jack" 60 Mark.

UPDATE: Eigentlich hatten wir bereits für diese Ausgabe große Tests von "Alone in the Dark 4" und "Ring of Red" geplant. Während der PSone-Grusler noch Ende Mai kommen soll (wir aber keine Testversion erhielten), hat sich Konamis Mech-Spektakel verschoben. Erst im Juni soll die Schlacht um Japan beginnen.

UPDATE: Und auch "Hidden Invasion" lässt beharrlich auf sich warten. Wir erwarten Veröffentlichung und Test im nächsten Monat.

nen sie laufen – und dabei ist es vollkommen irrelevant, welche subjektive Meinung wir von einer Firma oder ihren Vertretern haben. Zu Deinen Kritikpunkten: In Leserbriefen wird nur zu gerne auf einer bestimmten Konsole herumgehackt, dabei bekommt aber jedes System sein Fett weg – nicht nur die PS2. Zudem sollen Lesermeinungen nun mal Diskussionen anregen und Emotionen auslösen. Das wäre 'ne stockfade Seite, wenn hier nur dauernd "Ihr seid toll, aber macht doch bitte 400 Seiten"-Briefe stünden. Dann die Sache mit dem "Kann die PS2 einpacken?" – das ist zum einen eine Frage und keine Feststellung, zum anderen sollen solche Sätze auf dem Cover oder im Inhaltsverzeichnis die Neugier des Lesers wecken; gerade ein Multiformat-Magazin muss provokant sein, wir überlassen 'Eitel Sonnenschein'-Berichterstattung gerne anderen.
Und dass es nun mal einige Perlen auf dem N64 gibt, die vielleicht technisch veraltet sind, aber ein Maximum an Spielspaß bringen, ist einfach nicht zu verleugnen. Wir wären überglücklich, solche Titel in prachtvoller 128-Bit-Optik spielen zu dürfen...

Schuldfrage

Aufgrund der Sony-Manie und dem daraus resultierenden Multiformat-Magazin-Sterben, muss ich ja nun mit Euch Vorlieb nehmen. Aber Respekt, die ersten beiden Ausgaben, die ich gelesen habe, sind absolut in Ordnung!
Den Leserbrief in Ausgabe 4/2001 von Tasso Karafillis über Kommerz & Co. kann ich unterschreiben. Der Kollege hat hundertprozentig recht! An der derzeitigen Sega-Misere seid ihr (alle Videospiel-Zeitschriften) mit Schuld. Alle schwärmen von den tollen Games, die es für den Dreamcast gibt, aber keiner hat eine klare Kaufempfehlung ausgesprochen! Anstatt klar zu sagen: "Los Leute, kauft den Dreamcast, das Teil ist absolut verschärft – ihr werdet es nicht bereuen" wurden potenzielle Sega-Kunden immer wieder von neuen Berichten über Sonys PS2 (die Überkonsole) zum Warten verdonnert. Und das Warten hat sich ja echt gelohnt – Sega ist pleite und die PS2 ist ein Witz! Aber das traut sich ja auch keiner zu schreiben, da werden lieber fleißig Durchhalteparolen ausgesprochen, wie z.B.: "Schwer zu programmieren" (war der Saturn auch, was aus dem wurde, wissen wir), "Metal Gear Solid 2 kommt" usw.
Und jetzt kommt auch noch Sega und soll den Karren aus dem Dreck ziehen. Es ist für mich unbegreiflich, dass eine absolut geniale Konsole wie der Dreamcast vom Kunden nicht angenommen wird, aber der Sony-DVD-Player, der wirklich nichts vorzuweisen hat, der wird gehypt und (von der Zielgruppe) gekauft. Die Macht der Werbung.... Da gibt man jetzt läppische 1000 Mark aus, damit man "Crazy Taxi" spielen kann – mit zwei Jahren Verspätung. Na ja, da kann man wohl nix machen, schaun wir mal, wie das denn so weitergeht...

Stefan Gries, via E-Mail

Soviel zu dem Thema, dass Aussagen in Magazinen wie der MAN!AC immer im Auge des Betrachters liegen. Wir sind also schuld, dass Sega gescheitert ist, wir sind schuld, dass sich die PS2 nicht so gut verkauft, wie erwartet, und wir sind natürlich auch an der Nebeloptik des N64 schuld. Die MAN!AC ist ein unabhängiges Multiformat-Magazin und wir geben keine Kaufempfehlungen für eine einzelne Konsole. Wir liefern Informationen über aktuelle und neue Systeme – jeder muss selbst entscheiden, für was er sein sauer Verdientes auf den Tisch legt. Wir versuchen, einen Überblick zu verschaffen in einer Videospielwelt, in der bald sechs Systeme gleichzeitig auf dem Markt sind – seine Meinung muss sich schon jeder selbst bilden.

Sittenverfall

Meiner Meinung nach macht der Bereich 'Service' in letzter Zeit in der gesamten Videospielbranche eher einen Schritt zurück als vorwärts, sprich: Die Spiele und das Zubehör werden immer teurer, am Service tut sich aber nichts, bzw. es wird an allen Ecken und Enden gespart. Ich habe immer mehr das Gefühl, stärker geschröpft zu werden als früher. Zum Beispiel Hotlines: Die jahrelang kostenlose Nintendo-Hotline wurde durch eine kostenpflichtige ersetzt und bei Konami muss man für einen Anruf jetzt knapp vier Mark pro Minute zahlen, wo man dann wahrscheinlich erst ein paar Minuten in der Warteschleife hängt. Auf der Homepage stehen veraltete Telefonnummern und einen E-mail-Service konnte ich nirgendwo entdecken (laut einer unfreundlichen Dame in der Konami-Zentrale gäbe es auf der Seite aber eine Adresse, ich müsse eben genau hinsehen...!). Oder zum Beispiel Handbücher: Nintendo-Spielen lagen früher immer einsprachige, ausführliche Anleitungen in Farbe bei, heute sind es möglichst knapp gehaltene (weil mehrsprachige) Schwarz-Weiß-Heftchen (Ausnahme: "Zelda") – meiner Meinung nach eine Frechheit, wenn man für jedes Spiel mindestens 120 Mark verlangt (mal ehrlich, "Pokémon Puzzle League", ein simpler Tetris-Verschnitt für 150 Mark ist doch echt unverschämt, nur weil sie wissen, dass die Kids es kaufen werden – vor ein paar Jahren spuckte man bei Nintendo noch große Töne: "Potenzielle Hits sollten nicht mehr als 99,95 Mark kosten"). Und die Club-Zeitschrift, eigentlich reine Eigenwerbung, gibt's im Abo für 30 Mark, weil man einmal im Jahr einen billigen Soundtrack zugeschickt bekommt – in Kaufhäusern liegt sie kostenlos aus. Auch bei der PSone gibt es das Problem: Anleitungen sind in Europa immer noch ein notwendiges Übel. Nehmen wir zum Beispiel "Final Fantasy 9": Aus dem beiliegenden Heftchen wird keiner so richtig schlau ("FF 8" war da noch schlimmer wegen des umständlichen Koppel-Systems) – gut, wenn man die Serie kennt, braucht man keine Anleitung, aber es gibt ja auch Neueinsteiger. Denen wird dann aber das 'Offizielle Lösungsbuch' für knapp 30 Mark ans Herz gelegt, in dem das Spielsystem genauer erläutert wird – eigentlich Aufgabe der beiliegenden Anleitung. Aber selbst, wenn man sich den Schinken zulegt, bleiben immer noch Fragen offen (...) Ist es zuviel verlangt, wenn man von einer Anleitung erwartet, dass sie ausführlich informiert, bzw. dass ein Lösungsbuch alle Fragen beantwortet? (...)

Lars Keller, via E-mail

Es ist in der Tat schade, dass viele einheimische Firmen nicht erkennen wollen, dass zu einem Spiel mehr gehört als eine CD in einer Plastikpackung. Durch ein dickes Handbuch und eine wertige Ausstattung könnte man sicher auch einige Gelegenheits-Raubkopierer von ihrem Tun abbringen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac-online.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer, WMGraphix
Titelmotiv: "Dark Cloud" © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon (0 40) 52 37 196

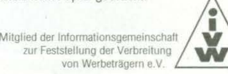
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



INSERENTEN

Praktische Dreamcast-Tools

Obwohl Sega die Dreamcast-Produktion aufgegeben hat, läuft das Geschäft mit Spielen und Accessoires auf Hochtouren: Zubehörhersteller und Freak-Entwickler nützen die Lücke und erweitern die auslaufende Konsole durch praktische Tools von der MP3-Software bis zum Adapter für PC-Zubehör. Komfortabel Zocken, Geld sparen und Euer System mit allen Spielen kompatibel machen - MAN!AC präsentiert die fünf besten Dreamcast-Accessoires.



Der "Super Converter 3in1" bringt Dualshock- und Playstation-Spezialcontroller sowie PC-Tastaturen an Euren Dreamcast



Klein und praktisch: Mit dem "Total Control 5" nützt Ihr PC-Maus- oder -Tastatur für Dreamcast-Spiele und die Dreamarena.

Maus-Adapter: Flott durch's Netz oder die "Unreal Tournament"-Arena – mit einer Maus geht das besser und präziser als mit dem Pad. "Total Control 5" bringt Eure PC-Maus über den PS/2-Stecker an den Dreamcast. Gleichzeitig unterstützt der Adapter auch PC-Tastaturen: Für 45 Mark bei www.hongkongfun.de.

KNOW HOW

Importspiele auf der PAL-Konsole: Die Software zum Abspielen von NTSC-Importen macht Umbauten überflüssig.

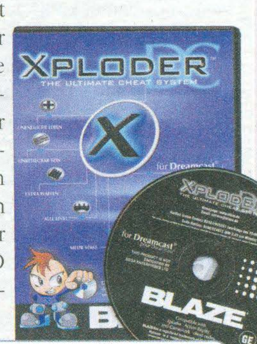
Importadapter: Ein Importadapter wird unverzichtbar, denn viele US- und Japan-Spiele kommen nach dem Dreamcast-Game-Over nun nicht mehr als PAL-Version nach Deutschland. Die einfachste Lösung ist der "DC-X" von Blaze, eine Boot-CD für Importspiele (30 Mark): Legt die Scheibe beim Anschalten in die Konsole und wechselt sie im folgenden Menü einfach gegen ein Importspiel aus. Wichtig für Fans von japanischen Automatenumsetzungen: Im Gegensatz zum Umbauchip macht die Software zudem jedes Spiel mit RGB-, AV- und VGA-Kabel kompatibel.

Joypad-Adapter: Die Pads des Dreamcast sind die Schwachstelle des Systems – empfindlich, schnell demoliert und Daumenschmerzen verursachend. Wer lieber mit dem stabilen Sony-Pad spielt, braucht einen Adapter: "Super Converter 3in1" (70 Mark bei www.wolfsoft.de) macht Eure Konsole mit allen Dualshock-Pads kompatibel und unterstützt dabei die Rumble-Funktion ohne eigenes Netzteil. Darüber hinaus nützt Ihr alle wichtigen Playstation-Spezialcontroller wie Lenkrad, Negcon und Arcadestick auf Eurem Dreamcast. Das spart jede Menge Geld. Toll für Online-Surfer und Ego-Schützen ist außerdem die Schnittstelle für PC-Tastaturen (auch für den Joypad-Modus), egal ob alter DIN- oder moderner PS/2-Stecker.

Memcard mit PC-Link: Die Sega-Medien VM sind teurer als jeder PC-Speicher – wer sparen möchte, holt sich eine Memcard mit PC-Link: Via Parallelport und beiliegender Software lagert Ihr Eure kostbaren Spielstände auf die Festplatte oder ein PC-Wechselmedium aus, um Platz für neue Savegames zu schaffen. Mit dem eingebauten Editor lassen sich die Spielstände manipulieren, via Internet habt Ihr außerdem Zugriff auf mächtige Spielstanddatenbanken. Die verschiedenen Memcard-Fabrikate (von "Nexus" bis "Skillz") sind gleichwertig, eine 4-Meg-Karte (vierfache Speicherkapazität eines Sega-VM) samt Kabel und Software kostet rund 60 Mark.

Zur "Nexus"-Memcard müsst Ihr zusätzlich ein PC-Kabel für zehn Mark erwerben. Die aktuelle Software gibt's bei www.hkems.com.

Mogelsoftware: Der "Xploder DC" befördert Euch direkt zum Endgegner, schenkt Euch unbegrenzt Leben, Zeit und Gold. Legt einfach die Schummel-CD in die Konsole und wählt per übersichtlichem Menü einen Mogelcode. Über 2000 Cheats für fast alle Dreamcast-Spiele sind vorprogrammiert, neue Codes aus dem Internet speichert Ihr auf Memcard. Optimal für Importspieler: Der Xploder ist mit den Codes aller Konkurrenzprodukte aus Europa und Übersee kompatibel. Wer regelmäßig mit unbezwingbaren Endgegnern und Zeitlimits zu tun hat, kommt an der komfortablen Boot-CD für 70 Mark nicht vorbei. *rp*



"Xploder DC" mit über 2000 Cheats: Die bewährte Mogelsoftware von Blaze gibt's jetzt auch für den Dreamcast.

PS2-Spielstände auf dem PC

USB-TRANSFER: Während Dreamcast-Besitzer ihre Memcards am PC anschließen müssen, nützen PS2-Spieler die USB-Schnittstelle der Konsole zum Auslagern von Spielständen auf die Harddisk. Die nötige Kombi von Datel heißt "X-Port" und besteht aus einem USB-Kabel und zwei CDs mit Kommunikationssoftware. Außerdem liegt der zur Installation nötige Internet Explorer 5.5 in englischer Version bei. Der Aufbau der Verbindung ist simpel, die Menüführung mit den verstreuten Buttons und Internetlinks gewöhnungsbedürftig. Den Zugriff auf alte PSone-Memcards verweigert die Software.



PROBLEMATISCHER BETRIEB: Wie schon mit dem "Action Replay 2" liefert Datel auch mit dem "X-Port" ein unausgegorenes Produkt. Teilweise werden Daten nicht korrekt übertragen, d.h. die Verbindung unterbricht laufend. Das Software-Update von der Datel-Homepage (www.codejunkies.com) bringt dann gar eine Windows-Schutzverletzung auf den Bildschirm. Auf manchen Rechnern läuft das Programm also überhaupt nicht. Statt rund 100 Mark für den "X-Port" zu zahlen, wartet Ihr lieber auf eine der angekündigten Alternativen: Fernost-Hersteller EMS verspricht bereits eine PS2-Memcard mit PC-Link.





Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute lockt der Prügler "Project Justice" und "T.J. Lavins Ultimate BMX"!
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

Also irgendwie kapiere ich das nicht mehr: Da hab' ich vor drei Ausgaben noch mit einigen Tränen im Auge den großen N64-Kasten beerdigt, schon muss ich die Layout-Vorlage für Nintendos 64-Bitter wieder exhumieren. Aber egal: Die Cheats sind aktuell sowie reichlich und helfen Euch hoffentlich über die eine oder andere knifflige Stelle hinweg. ***Euer Max***

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

Im Auftrag ihrer Majestät: Um Euch im neuesten N64-"Star Wars" einen unfairen Vorteil zu verschaffen, klickt Ihr Euch ins Optionsmenü.Hier könnt Ihr in den 'Passcodes' nicht nur bereits eroberte Level anwählen, sondern auch allerlei Cheats eingeben:

PATHETIC
Unendlich viele Leben
OVERLOAD
Schiff wird leistungsfähiger
DROIDEKA
Bessere Schilde
EWERDEAD
Gegner halten nur einen Schuss aus
NASTYMDE
Spiel wird schwerer
ADEGAN
Bessere Laserkanonen
LEC&FIVE
Alle geheimen Level werden freigeschaltet
LOVEHUTT
Bilder der Entwickler
KOOLSTUFF
Artworks zum Spiel
MEMEME!
Credits anschauen
TALKTOME
Gesprochene Kommentare zum jedem Level
RUAGIRL?
Schiff wird rosa
WAKEUP
Musik-Menü wird freigeschaltet
DRJEKYLL
Komische Psychodrogen-Optik

TIGER WOODS PGA TOUR 2001



Nerve deine Mitspieler: Die wichtigste Eigenschaft eines Golfers ist wohl seine Konzentrationsfähigkeit beim Abschlag. Wenn Ihr gegen einen Kumpel spielt, könnt Ihr dessen Konzentration und somit seine Treffsicherheit empfindlich stören, indem Ihr einfach eine oder mehrere der folgenden Tasten betätigt, während er an der Reihe ist :

● ✖ ▲ ■

Jetzt ertönen seltsame Geräusche, die Euren Kumpel wahsinnig machen. Haltet Ihr die **R1** oder die **R2** Taste gedrückt, verändert sich das Geräusch.

Schnellerer Gegner: Wenn der Computer-Kontrahent am Zug ist, könnt Ihr seine Aktion mit folgender Kombination abkürzen.

L1 + ▲

Rotes Trikot: Habt Ihr alle 21-Kurse im 'Play Now'-Modus gelöst, gibt's als Belohnung das rote Trikot. Die einzelnen Golfschläger stellen sich jetzt auf Eure aktuellen Werte ein.

OPERATION WINBACK



Freie Wahl: Keine Lust zum Durchspielen? Wir verraten, wie Ihr trotzdem an die Zusatzmodi kommt. Dazu müsst Ihr die jeweiligen Cheats im Titelbildschirm mit der 'Press Start'-Aufforderung eingeben.

Trial Mode: Die folgende Kombination verschafft Euch Zugang zu jedem Level. Die korrekte Eingabe wird mit einem Schussgeräusch kommentiert.

↑ ↓ ↓ → → → ← ← ←
▲ + Start (gleichzeitig)

Sudden Death Mode: Mit einem Schuss zum Exitus heisst die Devise. Zumindest wenn Ihr untenstehende Tastenkombination eingebt:

L2 L2 R2 L2 R2 ● ▲ ● ▲
L1 + Start (gleichzeitig)

Max Power Mode: Um Euch sämtliche Waffen inklusive unendlicher Munition zu sichern, betätigt Ihr folgende Tasten.

L1 R2 L2 R2 L2 ▲ ● ▲ ●
L1 + Start (gleichzeitig)

Alle Multiplayer-Charaktere: Normalerweise erbeutet Ihr neue Mehrspieler-Figuren, indem Ihr im Trial-Mode die einzelnen Level in der vorgegebenen Zeit schafft. Wer lieber ohne Stress mit Endgegnern, scheinbar harmlosen Arbeitern oder dem Verteidigungsminister in den Splitscreen-Kampf zieht, der probiert folgenden Code:

↑ ↓ ↓ → → → ← ← ←
● + Start (gleichzeitig)

PAPER MARIO

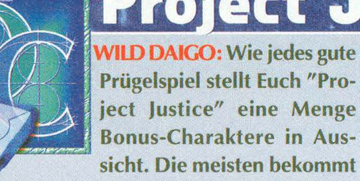


Mario Classic: Um das klassische Mario-Outfit mit dazugehörigen Soundeffekten wiederzusehen, solltet Ihr Euch in 'Boo's Mansion' einmal genauer umgucken. Beim erstmaligen Betreten seht Ihr im Raum rechts von Euch eine Tür und links davon ein Bücherregal. Geht durch die Tür, hüpft auf die Schatztruhe und in die Vase dahinter.

Schweinereien: Die Schweinefarm in der Nähe der 'Toad Town Train Station' bietet Euch die Möglichkeit, an exquisite Bonus-Items zu kommen. Geht in die Scheune links vom Schweinestall und stellt Euch auf die kleine Plattform. Jetzt könnt Ihr ein Ei kaufen. Schlagt das Ei mit Eurem Hammer und ein Schweinchen schlüpft heraus. Dieses zieht jetzt in den Schweinestall ein. Wiederholt den Vorgang, bis Ihr zehn Ferkel zusammen habt. Beim elften Schwein ist die Scheune voll und eines der Rüsseltiere wird ausziehen. Je nach Farbe hinterläßt die letzte Sau dann ein feines Goodie:

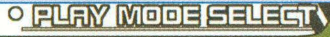
Weiß
Super Shroom
Schwarz
Dried Shroom
Blumenmuster
Maple Syrup
Rosa
Fire Flower
Tigerstreifen
Thunder Rage
Fragezeichenmuster
Repel Gel
Pilzmuster
Life Shroom
Sterne
Shooting Star
Silber
Jammin Jelly
Gold
Ultra Shroom

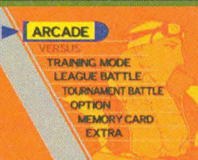
Project Justice



WILD DAIGO: Wie jedes gute Prügelspiel stellt Euch "Project Justice" eine Menge Bonus-Charaktere in Aussicht. Die meisten bekommt Ihr durch einfaches Durchspielen mit bestimmten Schulen. An einige der Herren und Damen ist allerdings etwas schwieriger heranzukommen: Spielt die 'Gedo Kouko'-Schule. Wenn Ihr gegen 'Wild Daigo' kämpft, müsst Ihr diesen in mindestens einer Runde mit einem 'Three Person Team Up' besiegen. Jetzt besiegt Ihr noch 'Demon Hyo', ohne Schaden zu nehmen, und Daigo wird freigeschaltet.
BURNING BATSU: Wählt im Story-Modus 'Taiyou Gakuen' aus. Wenn Ihr als Batsu spielt, müsst Ihr diesen absichtlich eine Runde gegen Akira, Yurika oder Zaki verlieren lassen. Nach dem Kampf wird Lincyo Batsu ersetzen. Kämpft Ihr danach gegen Vatsu, erscheint der neue Charakter 'Burning Batsu'.

POWERED AKIRA: Diese Variation des Akira-Charakters wird freigeschaltet, wenn Ihr im Story-Modus die 'Seijyun Syogakuen' spielt. Kommt es zum Kampf gegen 'Wild Daigo', müsst Ihr den Brocken besiegen, ohne einen 'Three Person Team Up'-Move zu benutzen.
DEMON HYO: Diesen mächtigen Prachtkerl gibt´s als Belohnung fürs Durchspielen des Story-Modus mit allen Schulen und allen Enden.







Wählt den Story-Modus, um Euch alle Bonuscharaktere verdienen zu können.

RC REVENGE PRO



Mehr Stoff: Wer sich schonmal auf das PS2-"Crazy Taxi" vorbereiten will, spielt den aktuellen Titel der Acclaim-Entwickler aus Cheltenham. Unsere Tricks machen das mäßige Ding zumindest halbwegs erträglich.
Alle Strecken: Um alle Kurse der Modellauto-Raserei freizuschalten, gebt Ihr folgende Kombination im Titel-Bildschirm ein:
L1 R1 R2 ■ ●

Alle Autos: Mini-Maseratis und Hosentaschen-Hondas gefällig? Folgender Code hilft:
L1 L2 R1 R2 ● ■

Nächster Wettbewerb: Diese Buttonfolge (im Titelbildschirm einzugeben) bringt Euch schnell auf der Karriereleiter nach oben:
L1 R1 R2 L2

NBA LIVE 2001

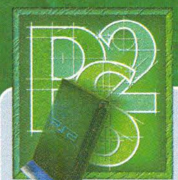


Passt genau: Der zweite Basketball-Tipp in diesem Monat verrät Euch einige spielerische Feinheiten des 'One on One'-Modus von "NBA Live 2001". Mit dieser Combo könnt Ihr zum Beispiel sehr starke und schnelle Pässe auslösen.
L2 + ✖

Zwischen den Beinen durchspielen verwirrt die Gegner und lässt Euch schneller angreifen. So funktioniert das Manöver:
R1 +✖

Rollerball: Sieg mit unkonventionellen Methoden – rollt den Ball zu Eurem Mitspieler statt zu dribbeln. Diesen unsportlichen Pass aktiviert ihr mit folgenden Tasten:
R2 +✖

Oni



CHEATS OHNE ENDE: Nach den wenigen Tricks in der letzten Ausgabe, gibt's diesmal die volle Ladung "Oni"-Tricks. Drückt im Spiel den **SELECT**-Knopf und stellt den Cursor auf das Hilfemenü. Bevor Ihr jetzt einen der unten aufgelisteten Cheats probiert, müsst ihr erst diesen 'Master-Code' eingeben:
L1 L2 L1 L2 ■ ● ■
SPAßIG: Ohne praktischen Nutzen, lockern diese Cheats Euren harten Alltag dennoch ein wenig auf. Vergesst nicht, den oben beschriebenen 'Master-Cheat' einzugeben.
Ballon-Kopf
Start ■ ● Start
Riesen-Spielfigur
R3 ■ ● L3
Mini-Spielfigur
L3 R3 ■ ●

NÜTZLICH: Euch ist das Lachen vergangen? Die folgenden Schummeleien erleichtern das Leben und lassen Euch vor Schadenfreude schmunzeln. Auch hier gilt: Erst den 'Master-Cheat' einhämmern, dann die eigentliche Tastencombo benutzen.
Unendlich Energie
R3 L3 R3 ●
Ein Treffer tötet den Gegner
L3 R3 ■ ●
Level-Warp
L3 L3 L3 L2 L1
Charakter-Auswahl
L2 L2 L2 L2 (usw.)
Stärkere Fausthiebe
R3 L3 ■ ●
Unendlich Munition & Dauerfeuer
L2 L2 L1 L3
Dauernde Unsichtbarkeit
L1 R3 L2 L3

UNTER DIE GÜRTELLINIE: Ein seltsam aussehender, dafür aber ziemlich effektiver Schlag in den Unterleib lässt sich mit dieser Tastenkombination ausführen. Der Hieb wird wie eine normale Schlagcombo ausgeführt und funktioniert nur aus dem Stand.
R2 + L2



Hier gebt Ihr die Cheats ein. Wichtig! Der 'Master- Code' zeigt zunächst keinen Effekt! Erst nach der richtigen Eingabe des zweiten Codes ertönt ein akustisches Signal.





Harvest Moon

LEICHT VERDIENTES GELD: Um diesen ökonomischen Trick benutzen zu können, müsst Ihr erstmal in eine weitere Memory-Card investieren. Jetzt kopiert Ihr Euren gespeicherten Viehbestand auf die zweite Karte und wählt im Tagebuch-Modus die Option 'Exchange Animal'. Das Tier auf der zweiten Memory Card könnt Ihr nun gewinnbringend verwerten. Unersättliche Landwirte ohne züchterischen Ehrenkodex oder tierfreundliche Skrupel wiederholen den inzestiösen Vorgang beliebig oft und schenken sich so immer wieder das eigene Vieh. Der Cybermedia-Verlag haftet übrigens nicht für etwaige Schädigung durch digitale Maul- und Klauenseuche oder Bitmap-BSE.

MEHR ERZ AUS DER MINE: Dieser Trick funktioniert leider erst, wenn Ihr im Besitz des besten Rucksacks und des 'Harvest-Baskets' seid. Nehmt euren 'Harvest-Basket' mit, wenn Ihr in die Mine zum Erz schürfen geht. Stellt den Korb neben Euch ab und beginnt mit der Arbeit. Der Behälter füllt sich jetzt langsam mit Erz. Wenn er voll ist, könnt Ihr ihn aber wieder leeren, indem ihr Euch davorstellt und die Viereck-Taste betätigt. Das Erz bleibt Euch erhalten und Ihr könnt den Korb erneut füllen. Wenn Ihr müde werdet, benutzt Ihr die heiße Quelle, um Euch zu erfrischen. Die funktioniert übrigens auch im kalten Winter.

BESSERES WERKZEUG: Werkelt mit einem Werkzeug herum, bis es 400 Prozent hat. Dann müsst Ihr in die Mine, um einen blauen Stein zu fördern. Sammelt als letztes 5000 Krediteinheiten und sucht den Schmied auf. Er wird das Gerät schneller als üblich upgraden.

NIE VERSIEGENDES WASSER: Der Traum eines jeden Landwirts – Wasser ohne Ende! Wartet, bis es Winter ist, und geht zur Mine auf der Insel im See. Betretet die Kavernen und fangt an, Euch nach unten zu graben. Nach einiger Zeit werdet Ihr eine Höhle am nördlichen Ende der Mine sehen. Grabt bis dahin durch und schaut Euch die Höhle an. Füllt Eure Gießkanne im See in der Mitte der Grotte und sie wird auf wunderbare Weise ewig Wasser spenden.

VERGRAULT EURE FRAU: Wenn Ihr Euch ganz der Landwirtschaft widmen wollt und keine Begeisterung für ein virtuelles Techtelmechtel aufbringen könnt, solltet Ihr Eurem Eheweib des öfteren Dinge mitbringen, die sie hasst. Das Herz der vernachlässigten und missverstandenen Gattin wird immer dunkler und schließlich ganz schwarz werden. Irgendwann ist es dann so weit: Wenn Ihr zufrieden ins Bett geht, erscheint am nächsten Morgen die Meldung, dass Euch Eure Frau verlassen hat. Als Junggeselle könnt Ihr nun wieder Kühe und Schafe beglücken.

NBA HOOPZ





Trickliste 2: In der letzten Ausgabe veröffentlichten wir die Cheats zur Dreamcast-Fassung der NBA-Hoppser. Diesmal versorgen wir die Sony-Fans. Unsere Cheats funktionieren auf PS2 wie auf PSone. Gebt die Tastenkombinationen einfach im 'Versus'-Screen vor einem Match ein. Ihr habt allerdings nur Zeit sie einzugeben, bis das Match losgeht.

Unendlicher Turbo
■■■✖●●↑

Beach Court
✖✖●●●←

Street Court
■■■✖✖←

als Dr. Atomic spielen
■■■■■✖✖✖✖✖●●●←

Heimuniform
✖●●●●→

Auswärtsuniform
✖✖●●●●→

ABA Ball
■✖●→

Granny Shots
■✖✖●←

Treffsicherheit in Prozent
✖●↓

´Hotspot´ anzeigen
■✖↓

Kein ´Goaltending´
■■■■✖✖✖✖●●●●←

Keine Fouls
■■✖✖●●→

Keine ´Hotspots´
■■■●↑

Große Köpfe
■■■→

Kleine Köpfe
■■■●●●←

Kleine Spieler
■■■■■✖✖✖✖●●●←

FORD RACING



Gib mir alles: Um alle Fahrzeuge gleich von Anfang an zur Verfügung zu haben, solltet Ihr dieses Wort als Fahrernamen wählen:

GIMMEGIMME

SKY ODYSSEY



Stealth Jet: Um den Tarnflieger zu bekommen, müsst Ihr alle Mission des Target-Modus in zehn Minuten lösen.

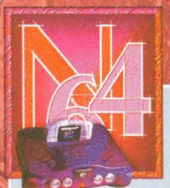
MDK 2 ARMAGEDDON



Kurt in Unterhosen: Falls Ihr eher auf Baumwolle als auf Ganzkörper-Latex steht, könnt Ihr Kurt seines Overalls entledigen. Dazu haltet Ihr im Hauptmenü des Spiels die Tasten **L2** und **R2** gedrückt und gebt die nachfolgende Kombination ein. Kurt wird im nächsten Spiel nach seinem Absprung in Unterhosen dastehen.

■■▲■

Banjo-Tooie



CHEATO'S CHEATS: In den weitläufigen Levels der bärigen Hüpferei finden sich immer wieder rausgerissene Seiten, die einem Burschen namens Cheato gehören. Für jede fünfte Seite verrät Euch der dankbare Kerl eines der folgenden Passwörter. Zu benutzen sind diese Wörter in der 'Code-Chamber' des Mayahem-Tempel. Der steht in der 'Jade Snake Grove Area', die Tür zur Kammer öffnet Ihr mit einem herzlichen Tritt des 'Golden Goliath'.

Feathers
Ihr könnt doppelt soviele Federn tragen

Eggs
Verdoppelt die Eier-Tragekapazität

Fallproof
Kein Schaden bei Stürzen

Honeyback
Energiebalken füllt sich langsam wieder auf

Jukebox
Jolly Roger´s Jukebox spielt auf

Get Jiggy
Die Zeichen im Haus von Meister Jiggywiggy werden sichtbar

Homing
Zielsuchende Ei-Geschosse

SPEZIAL-CHEATS: Diese exquisiten, den Spielverlauf drastisch verändernden Codes gebt Ihr genauso ein wie 'Cheato's'-Cheats. Allerdings mußt Ihr vorher noch das Wort CHEATO auf den Bodenplatten buchstabieren. Jetzt könnt Ihr loslegen:

JIGGYWIGGYSPECIAL
Level-Anwahl

NESTKING
Unendlich viele Eier und Federn

SUPERBANJO
Banjo wird schneller

SUPERBADDY
Die Feinde werden schneller

PLAYAGAINITSON
Alle Kino-Sequenzen anwählbar

JIGGYSCASTLIST
Lustige Charakter-Parade

ALLE JIGGIES: Wer sich seine Ehrlichkeit zumindest teilweise bewahrt hat, macht sich auf die anstrengende Suche nach den 90 Jiggies. Über deren Aufenthaltsort geben Euch die Zeichen im Haus von Meister Jiggywiggy Auskunft, die Ihr mit den Codes aus Cheato's Buch lesbar macht.

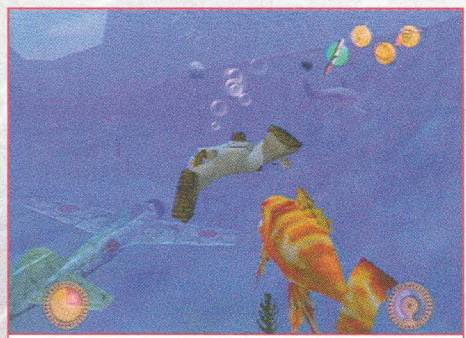
INDIANA JONES

AND THE INFERNAL MACHINE – LÖSUNG TEIL 2



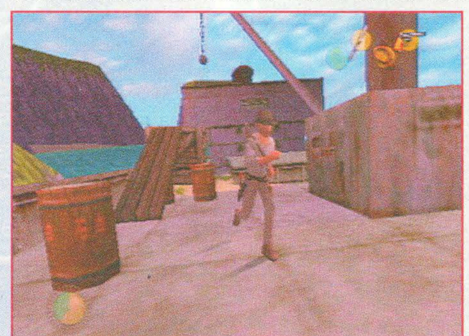
Und weiter geht die knifflige Hatz nach den Einzelteilen für die 'Infernal Machine'. Haben wir Euch in der letzten Ausgabe durch sengendheiße Canyons und eisige Tempelanlagen sicher bis zum ersten Obermotz geleitet, führt Euch der zweite Teil unserer Komplettlösung zu idyllischen Badeorten, versunkenen Lavawelten und einer rasanten Jeep-Verfolgungsjagd. Viel Spaß bei der Schatzsuche! *cg*

Level 5: Palawan Lagoon



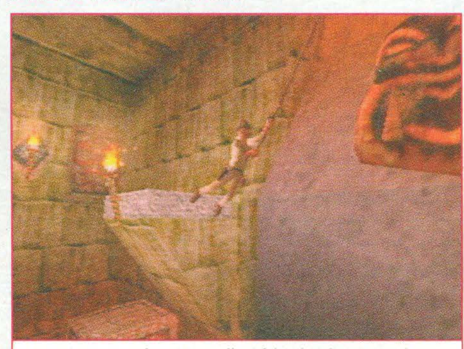
Killerfischlein hautnah: Piranhas und Haie nagen im wahrsten Wortsinn an Indys Energieleiste.

Willkommen in der Südsee! Bevor Ihr Euch in die kristallklaren (und Monster-verseuchten) Fluten stürzt, dreht Ihr Euch um und lauft in die rechte Höhle. Überwindet die Todesgrube via Peitsche und ballert die Echsen ab. Bevor Ihr die Höhle wieder verlasst, schnappt Ihr Euch das Medikit, die Machete bei dem Skelett und den **ersten Schatz** hinter der Holzkiste. Zurück am Strand zerreißt Ihr mit dem eben gefundenen Hackmesser die Spinnweben vor der linken Grotte. Ein haariger Achtbeiner bereitet Euch einen feindlichen Empfang, die helle Wand links könnt Ihr mit dem Urgon-Stab zertrümmern, dahinter lagert der **zweite Schatz**. Folgt dem Pfad und nehmt nach ein paar Schritten in der Lianen-behangenen Kammer rechts die Schaufel mit. Benutzt den Spaten bei dem erdigen Feld, um **Schatz Nr.3** auszubuddeln. Überseht nicht die Heilpflanze hinter dem Felsen am Ende des Ganges, bevor Ihr Euch zum Strand begebt. Im kühlen Nass könnt Ihr Euch nur mit der Machete verteidigen. Habt Ihr mit den gefräßigen Piranhas noch recht leichtes Spiel, solltet Ihr unnötigen Reibereien mit Haien besser aus dem Weg gehen. Schwimmt das Bassin entlang nach links, bis Ihr hinter einem Felsbrocken einen kleinen Durchgang im Boden entdeckt. In der Grotte am anderen Ende vergammelt der **vierte Schatz.** Schwimmt zurück und geht am gegenüberliegenden Strand wieder an Land. Sackt dort hinter einigen Felsen den **fünften Schatz** ein, bevor Ihr die Höhle betretet. Durch den Gang gelangt Ihr zu einer weiteren Lagune mit einem Schiffswrack auf dem Grund. Auf der linken Seite des Kahns könnt Ihr durch ein Loch im Rumpf ins Innere tauchen und den **sechsten Schatz** abgreifen. Nun geht´s auf die muffige Barkasse. Am Bug schnappt Ihr Euch neben der Holzkiste die Aktivierungseinheit für den Torpedo am Strand. Dort feuert Ihr die schwimmende Bombe auf das Schiff ab und taucht durch den freigesprengten Eingang wieder ins Innere. Zwei offene Türen laden den geneigten Abenteurer zu ausgiebigen Tauchgängen ein: In einem kleinen Raum hinter der ersten findet Ihr einen Hammer, durch die zweite gelangt Ihr hinter einer weiteren Tür geradeaus zum **siebten Schatz**. Holt nochmal tief Luft und taucht durch die rechte Tür im Raum vor der Schatzkammer. Folgt den offenen Türen. Nach ein paar Windungen erreicht Ihr einen Raum mit zwei geöffneten Stahlpforten. Nehmt zunächst den rechten, gleitet die Leiter hoch und füllt Eure Lungen mit Sauerstoff. Das Schloss zertrümmert Indy lässig mit dem Hammer, danach taucht Ihr durch die zweite Tür tiefer in den Laderaum hinab und nehmt den Schlüssel aus der Kiste mit. Geht durch die Luke wieder an Deck, der Schlüssel öffnet die verrostete Tür im ersten Stock. Schnappt Euch die Kurbel an der linken Wand und lasst Euch im anschließenden Bereich ins Loch hinab. Zum Dank gibt´s dort ein Medi-Pak sowie **Schatz Nr. 8**. Am Schiffsbug dreht Ihr mit der Kurbel den Kran herum und schwingt Euch von der Holzkiste per Peitsche zu den beiden Totems rüber. Mit der Schaufel legt Ihr einen Schalter frei, der wiederum Zutritt zu einem neuen Bereich gewährt. Pflückt die Heilpflanze, bevor Ihr durch die Grotte zurück zur ersten Lagune eilt. Schlagt mit dem Hammer am Grunde des Wassers den Flugzeugpropeller ab. Zurück in der zweiten Lagune schwimmt Ihr nach rechts zu der gerade freigelegten Stelle mit den zwei Unterwassertotems. Mit dem Propellerstück öffnet Ihr das Tor. In der überschwemmten Halle findet Ihr am Fuße der Treppe links den **neunten Schatz** und rechts einen Schalter, der ein weiteres Steintor öffnet. Taucht durch und entert in der neuen Lagune die kleine Höhle links des umgestürzten Steinblocks. Folgt den Stufen, findet ein paar Schritte weiter rechts den **zehnten Schatz** und eilt tiefer ins Innere. Oben bei der Steinmauer könnt Ihr über die Kante nach rechts hangeln, was Ihr ein Stockwerk höher wiederholt, und aktiviert am Ende des Pfads den Schalter bei der Granitfigur. Zurück in der Lagune betretet Ihr durch den nun offenen Ausgang den nächsten Level.



Atemnot: Im Inneren der abgetakelten Fregatte fordern zähe Taucheinlagen gute Nerven.

Level 6: Palawan Volcano



Fast wie im Film: Die selbstablaufenden Peitschensequenzen bedürfen keinerlei Geschicks.

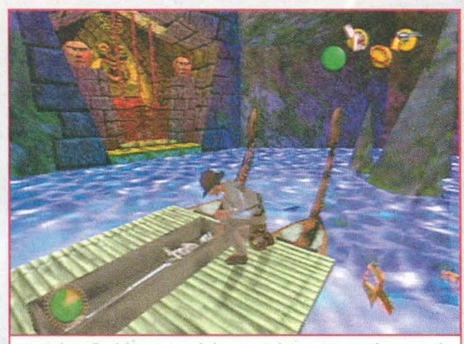
Bereits im Anfangsraum könnt Ihr in den beiden Wasserbecken eine Medizin und den **ersten Schatz** abgreifen. Schiebt anschließend den Steinblock auf der Anhöhe von einer Ecke in die gegenüberliegende, um von dort auf das Podest mit der Fackel zu springen. Nutzt die Peitsche, schwingt Euch zur zweiten Funzel und reißt mit der Urgon-Keule die brüchige Wand ein. Klettert die Leiter rauf und entdeckt via Feuerzeug einen schmalen Gang, der Euch nach links zum **zweiten Schatz** führt. Folgt nun dem rechten Gang und schlittert die Rutschbahnen hinab zu dem unterirdischen See. Achtet während der Plantscherei auf die Piranhas. Schwimmt schnurstracks zu dem Steg und erklimmt links dahinter einen kleinen Vorsprung, lasst Euch auf der Plattform ins Loch fallen. Nach einer kleinen Taucheinlage erreicht Ihr eine Halle, die mit Lava gefüllt ist. Achtet bei den Sprüngen über die Plattformen auf die aufspritzenden Magma-Fontänen und die zerbrechliche Brücke. Über den großen Abgrund schwingt Ihr Euch via Peitsche. Hechtet nach der Landung sofort in die kleine Felskammer vor Euch, um der fiesen Steinfalle zu entgehen. In dem Gang, aus dem die Granitkugel rollte, lagert der **dritte Schatz**; anschließend betretet Ihr die just durchbrochene Wand und schnappt nach ein paar Metern in dem Schreinraum den **vierten Schatz**. Lasst Euch anschließend eine Etage hinab und aktiviert den Knopf. Folgt dem Gang, aus dem eben die beiden Skorpione hervorgekrabbelt sind, springt über die Feuergrube und metzelt im See wahlweise die zwei Haie nieder. Schnappt Euch den Schlüssel auf dem Totenschiff und taucht durch den Unterwassertunnel hinter den Stalagmiten. In diesem nehmt Ihr die rechte Abzweigung und gelangt so nach ein



paar Metern in einen Freiluftbereich mit einem Lavagraben. Beim folgenden Sprung gilt es, Nerven zu bewahren: Rennt den steilen Abhang hinab und stoßt Euch erst im allerletzten Moment von der Kante ab. Mit etwas Glück erreicht Ihr so problemlos die andere Seite. Zieht dort auf der untersten Steinebene den Felsen heraus und hangelt Euch hinauf. Dahinter lasst Ihr Euch wieder hinab und schiebt den ersten Stein weiter raus. Nun zieht Ihr den zweiten Block soweit es geht, klettert über den ersten wieder hoch und folgt dem Sims. Zieht Euch beim nächsten Quader wieder hinauf, dreht Euch um und springt auf den nächsten. Von dort erreicht Ihr mit einem gewaltigen Satz die höchste Plattform. Zieht Euch in den Raum hoch. Vorsicht Skorpione! Hinter der Spinnwebenwand drückt Ihr den Schalter, springt in den See und benutzt bei der Tür hinter dem geöffneten Gatter den Schlüssel. Nun befindet Ihr Euch erneut in einer riesigen Lava-Halle. Zieht zunächst den Steinblock auf die markierten Bodenplatten. Springt über die mittige Ebene auf die gegenüberliegende Seite und platziert den Quader dort ebenfalls auf der gekennzeichneten Stelle. Springt vom Block zur Öffnung in der Wand, kraxelt die Leitern entlang und springt über die Plattformen weiter. Eine andere Leiter führt Euch auf die oberste Holzebene. Folgt den Planken und drückt den Knopf. Nun füllt sich der Raum mit Lava und eine Tür wird geöffnet. Rennt weiter über den Holzsteg. Direkt nach der ersten Biegung könnt Ihr auf einen kleinen Block im Raum springen. Lasst Euch auf einen tieferen Felsquader hinab und springt von dort weiter zu der Plattform bei den Leitern. In dem grünschimmernden Loch in der Wand findet Ihr **Schatz Nr. 5**. Klettert anschließend die Leitern nach links, lasst Euch über die zwei kleinen Griffmuffen in die Höhle unten fallen und springt von dort über die Plattformen zur anderen Seite hinüber. Nehmt die Strickleitern und erreicht schließlich die geöffnete Steintür auf der obersten Ebene. Tretet im anliegenden Gang nicht auf die quadratischen Kacheln im Boden, sonst nagt eine fiese Pfeilfalle an Eurer Energieleiste. Nun gibt's ein Wiedersehen mit Sophia. Nehmt das MG, die Handgranaten und das Medi-Pak mit und erklimmt die Leiter. Die Russen kommen! Legt alle bösen Soldaten um und folgt dem Gang nach links. Gegen die Bösewichte im Raum mit dem Lava-Fluss empfiehlt sich das MG. An der riesigen runden Steintafel rechts könnt Ihr vorbeikriechen. Schiebt dahinter den Block in die Wand und schnappt den **sechsten Schatz**.



Feurige Forscherei: Schlecht getimte Sprünge über Lava werden mit herbem Energieverlust quittiert.



Leichenfledderei: Welcher mächtige Herrscher wird wohl hier von Indy in seiner ewigen Ruhe gestört?

Durch den linken Ausgang gelangt Ihr zu einem Lift. Drückt den roten Knopf und ein Vierertrupp Meuchelmörder fährt zu Euch hinab. Flüchtet zurück in den Lavaraum und eliminiert von dort einen Fiesling nach dem anderen, am besten mit der MP. Nach dem siegreichen Feuergefecht fahrt Ihr via Aufzug nach oben. Puh, endlich wieder Tageslicht! Schießt hier aus sicherer Entfernung mit dem Gewehr auf das Benzinfass und reißt die Mauer hinten rechts mit der Urgon-Keule ein. Dahinter klettert Ihr mit der Peitsche zu dem im Dunkeln liegenden **siebten Schatz** hinauf. Zurück im Freien lasst Ihr Euch auf der anderen Seite des kleinen Magmastroms an der Leiter hinab. Folgt dem Pfad, knallt die Wachen ab, klaubt die Gegenstände ein und vergesst nicht den Schlüssel am Zeichentisch. Haut das verdächtige Grünzeug an der Wand weg und Ihr könnt den Stein aus der Öffnung ziehen, von dem aus Indy die Kraxelhilfen erreichen kann. Diese führen Euch schließlich in die Höhle oben rechts. Drückt den Knopf und voilà – als Belohnung für den Umweg erhaltet Ihr den **achten Schatz**. Fahrt abschließend wieder mit dem Lift hinab. Peitscht zurück im Lavaraum den rechten Arm der Steinstatue und eine Öffnung tut sich auf. Folgt dem Gang und legt in der nächsten Magmahalle den Schalter links um. Keine Chance, das Gatter schließt sich viel zu schnell, um hindurch zu kommen. Schwingt Euch stattdessen mit Indys Lederrute auf die andere Seite, springt auf die Plattform links und zieht euch nach einer Hangelpartie in den Gang mit dem Lavafluss rauf. Mit gezielten Hüpfern von Plattform zu Plattform gelangt Ihr schließlich zu einem Durchgang links. Springt dort ins Loch am Boden, legt den Wachposten um und befreit Sophia mit dem Schlüssel aus ihrem Gefängnis. Eilt durch die bronzene Steintür zurück in den Lava-Raum mit dem Schalter, wo die brünette Abenteurerin bereits wartet, um Euch zu helfen. Nach einer Zwischensequenz findet Ihr Euch auf der anderen Seite des Gatters wieder. Springt zunächst nach links über die Lava, zieht Euch an der Wand links hoch und erreicht nach ein paar weiteren Hüpfern eine Ebene, auf der eine bedauernswerte Leiche mit Medi-Pak liegt. Die poröse Wand lässt sich problemlos mit der Urgon-Keule einreißen, dahinter findet Ihr am Ende des Raums hinter der letzten Kiste ein Seilbahnrad. Eilt zurück und lauft nun den Steg entlang. Im Dunkeln nahe des Lavasees liegt ein modriges Skelett, das seinen Besitz sicher nicht mehr braucht – Indy freut sich über den **neunten Schatz** umso mehr. Entert den Durchgang in der Wand und reißt die brüchige Mauer direkt links mit der Urgon-Keule ein. Durch das Loch im Boden erreicht Ihr einen Raum mit einer tödlichen Falle: Der Boden stürzt ein, sobald Ihr ihn betretet. Rennt los und zieht Euch bei der Steinsäule links auf halbem Wege hinauf. Von dort erreicht Ihr springend den **letzten Schatz**. Hüpft zurück zur Säule und lasst Euch vorsichtig auf den kleinen Sims hinab. Drückt den Knopf und eine Reihe Plattformen erscheint, über die Ihr schließlich den Ausgang oben links erreicht. Schwingt Euch mit der Peitsche über die Bodenfallen. Ein harmloser Bösewicht lauert rechts versteckt. Im Raum links repariert Ihr die Seilbahn, indem Ihr die Kiste verschiebt und von hier aus das gefundene Rad einsetzt. Ignoriert die aus der Wand brechenden Soldaten einfach und springt in den Korb, der Euch direkt zum Levelausgang trägt.

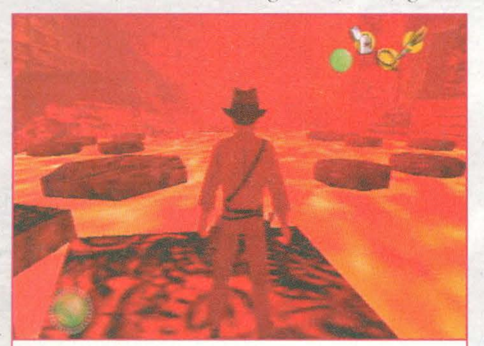
Level 7: Palawan Tempel



Der Klügere gibt nach: Kämpfen mit den übermächtigen Steindämonen geht Ihr besser aus dem Weg.

Willkommen in der Magma-Hölle. In dieser Welt bekommt es Indy erstmals mit übernatürlichen Gegnern, den Steindämonen, zu tun. Töten könnt Ihr die Biester nur mit einigen Schlägen mit der Urgon-Keule. Glücklicherweise sind die Kameraden aber sehr langsam unterwegs, weshalb Ihr ihnen meistens einfach kampflos davonlaufen könnt. Zu Beginn des Levels findet Ihr Euch in einem langen Gang wieder. Springt und klettert den Weg entlang. Am Ende fällt Euch das erste Steinmonster an. Springt einfach dran vorbei über das Lavabecken zu der Öffnung in der Wand und betretet einen Raum mit einem Magma-See. Auf diesem schwimmen in kreisförmiger Anordnung zahlreiche, versinkende Plattformen, die Euch zu unterschiedlichen Durchgängen bringen. Springt am besten links herum, bis Ihr die gegenüberliegende Seite mit einer Art Steinleiter in der Wand erreicht. Kraxelt hoch und hüpft am Ende des Weges über die Plattformen in einen Raum mit einem Skelett hinab. Schnappt Euch den Schlüssel, lasst das steinerne Ungetüm in der Ecke schlafen und macht Euch wieder an den Aufstieg. In der riesigen Lava-Halle hüpft Ihr zurück über die Podeste und sprengt auf halber Strecke die poröse Wand mit dem Urgon-Stab. Lasst Euch die Mauer hinab, springt über den Lava-Fluss, missachtet die zwei Granitbiester und kriecht am Ende der Höhle rechts durch den kleinen Durchgang. Setzt im nächsten Raum den Shark-Key ins Schlüsselloch ein und durchschreitet das Tor. Schnappt Ihr die Tiki-Statue, ist Eile geboten, denn eine klassische Indy-Falle droht den diebischen Archäologen zu zerquetschen.

Habt Ihr die steinerne Figur aufgehoben, erklimmt Ihr flink das leere Podest und peitscht Euch empor. Seid Ihr schnell genug, so donnert die gigantische Kugel ohne Schaden anzurichten unter Euch hinweg. Im oberen Schacht findet Ihr außerdem den **ersten Schatz**. Schlagt nun den Gang ein, aus dem die Steinkugel kam, bis Ihr nach einer kurzen Kletterpartie wieder in dem ersten großen Lavaraum seid. Springt nun nach links, bis Ihr zu der großen, verriegelten



Ganz schön frustig: Bei den Sprüngen über den Magmasee kämpft Ihr auch gegen Ruckeleinlagen.

Türe kommt. Setzt die Tiki-Statue rechts an der Pforte ein und achtet nach der Zwischensequenz auf die bissigen Spinnen. Rechts der Treppe liegt der **zweite Schatz**. Wieder im Tageslicht hüpft Ihr links auf die untere Ebene und kraxelt die Leiter wieder rauf. Hier lauern zwei böse Echsen. Springt von der Brücke zu der losen Planke und lasst Euch von dort auf die Brücke unterhalb fallen. Von der nächsten grünen Insel springt Ihr nach rechts auf die Plattform mit der Leiter. Kämpft Euch weiter vor, bis Ihr einen idyllischen See inklusive Wasserfall erreicht. Lasst Euch die Sturzbäche bis ganz unten tragen, klettert aus dem Bassin und erklimmt die Leiter. Steigt eine zweite Leiter hinauf und kappt bei der Brücke rechts das Seil. Springt zurück auf die untere Plattform und lauft die Hängebrücke entlang in die dunkle Grotte. Direkt geradeaus führt Euch eine Leiter zum **dritten Schatz**. Über die Leiter links beim Wasserbecken ergattert Ihr mit einem gewagten Sprung über den Abgrund den **vierten Schatz**. Hüpft zurück, folgt der Höhle und entdeckt hinter Spinnweben **Schatz Nr. 5**. Stapft weiter den Pfad entlang, bis Ihr zu einer speergespickten Fallgrube gelangt. Springt zur linken Öffnung mit dem Skelett, tötet die Spinnen und erreicht nach einigen fiesen Fallen und düsteren Windungen (Feuerzeug anmachen) endlich wieder das Tageslicht. Schwingt Euch übers Wasser, entert die Höhle und schlittert die rechte Rutsche nach unten. Vorsicht Speerfallen! Von dem kleinen Felsen aus erreicht Ihr einen Verschlag, wo der **sechste Schatz** lagert. Ein paar Schritte weiter seid Ihr wieder im Freien. Klettert die kaputte Hängebrücke entlang, schnappt Euch den Schlüssel im Inneren der Grotte und rennt so schnell wie möglich hinaus. Nach einem kurzen Bad steigt Ihr erneut die beiden Leitern hinauf und schließt die Hütte auf. Die richtige Reihenfolge für den Schalter lautet (vom Eingang als 'unten' aus gesehen): unten rechts, oben links, unten links, oben links, oben rechts. Nehmt die grüne Tiki-Statue mit und drückt Euch im Feuerkeller an der rechten Wand entlang, um den Granitdämonen nicht unnötig aufzuwecken. Die zwei Steinfallen im anliegenden Raum werden aktiviert, sobald Ihr die jeweilige Plattform betretet. Am sichersten ist, wenn Ihr Euch nach der Landung sofort an die Kante hängt und die Kugeln einfach vorbeirollen lasst. Am Ende der Grotte zieht Ihr Euch mit der Peitsche zum Ausgang. Vergesst trotz aller Spinnenballereien im angrenzenden Gang nicht, dem Skelett den **siebten Schatz** abzunehmen. Lockt das Steinmonster weg, um ein nützliches Heilkraut zu ergattern, bevor Ihr mit einem gewagten Sprung über die Hängebrücke die einzelne Planke in der Mitte erreicht. Lasst Euch von dort hinabfallen. Hüpft zur Plattform rüber, schnappt den **achten Schatz** und erklimmt die Leiter. Setzt die beiden Tiki-Schlüssel bei der Tür ein. Der Weg zum Endgegner ist frei, unterwegs schnappt Ihr Euch aber noch den am Boden liegenden **neunten Schatz** (mit Feuerzeug gut sichtbar).

Endgegner 2: Das Lavabiest

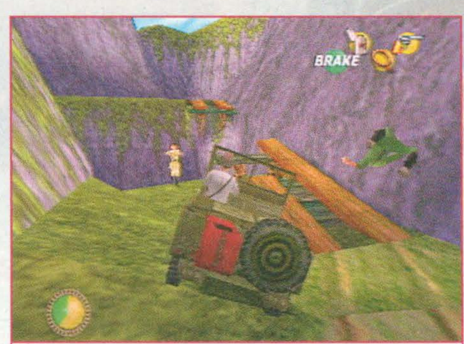
Wie das Eismonster ist auch das Lavabiest nicht mit konventionellen Mitteln, dafür aber wesentlich leichter als sein frostiger Kollege zu besiegen. Springt über das erste Podest zu der Plattform mit der Brücke. Zieht Euch den Felsen rechts hoch und hüpft über die schwimmenden Inseln, bis Ihr das zweite Teil der 'Infernal Machine' erreicht. Unterwegs könnt Ihr auf einer höhergelegenen Plattform abseits der Hauptsprungroute noch den **zehnten und letzten Schatz** des Levels abgreifen. Aktiviert bei der Brücke Taklits Maschinenteil – dieses praktische Helferlein macht Indy nämlich unsichtbar. Das Lavabiest taucht in die heißen Fluten hinab und Ihr könnt gefahrlos die Hängebrücke überqueren. Folgt dem Pfad, achtet auf die vereinzelten Speerfallen im Boden und aktiviert im Freien den Schalter rechts in der Wand. Nun läuft die Lavahöhle voll Wasser, das feurige Vieh stirbt elendig und Ihr könnt den Ausgang erreichen.

Level 8: Jeep Trek



Ein Indy für alle Fälle: Profi-Stuntman Dr. Jones kann mit Jeep und Peitsche gleichermaßen gut umgehen.

Entspannung für müde Archäologen-Füße: Die nächsten Meilen überwindet Indy im coolen Armee-Jeep. Bevor Ihr ins Vehikel steigt, nehmt Ihr im Zelt das Medi-Pak und den **ersten Schatz** mit. Nun geht´s mit Vollgas den Ttrampelpfad entlang. In der ersten Höhle solltet Ihr kurz anhalten, um den **zweiten Schatz** einzusammeln. Düst mit ordentlich Anlauf über die Rampe und rammt die zwei Soldaten bei der nächsten, kaputten Schanze aus dem Weg. Schnappt Euch deren Munition, fahrt zurück



Henker am Lenker: Im Weg stehende Passanten werden erbarmungslos überfahren – selbst schuld.

und den grünen Weg links hoch. Nach dem Sprung über die Schlucht nehmt Ihr in der nächsten Höhle den **dritten Schatz** mit. Den **vierten** gibt es vor der nächsten Rampe hinter den beiden Holzkisten zu holen. Repariert die kaputte Schanze mit der Planke bei der Felswand und die Fahrt geht weiter. Ihr gelangt zu einer Sackgasse mit drei Soldaten und dem **fünften Schatz** in einer bekriechbaren Felsspalte. Fahrt nun zurück, bis Ihr rechts in der Wand einen grünen Pfad entdeckt, der Euch in eine spiralförmige Grotte führt. Düst mit Vollgas den Weg hinab und steigt unten aus, um hinter einer Wand (Urgons Keule) **Schatz Nr. 6** zu entdecken. Fahrt aus der Höhle heraus, ignoriert den MG-Laster und wählt bei Abzweigungen immer den rechten Weg. Am Wasserfall knattert Ihr den linken Pfad entlang und steigt bei dem Hütten-ähnlichen Verschlag aus, um den **siebten Schatz** zu ergattern. Wählt von der Hütte aus gesehen den ganz rechten Weg. Nach ein paar Metern findet Ihr hinter einem Totem den **achten Schatz**. Fahrt Ihr weiter, so liegt direkt geradeaus vor Euch der Level-Ausgang, gekennzeichnet durch zwei Fackelständer. Wer aber alle Schätze ergattern will, muss noch ein wenig auf Erkundungstour gehen.
Wählt vom Ausgang aus gesehen den rechten Pfad und haltet Euch solange rechts, bis Ihr ein abgestürztes japanisches Armee-Flugzeug erreicht. Unter einem Flügel liegt **Schatz Nr.9**. Schlagt beim Wrack den rechten Pfad ein und Ihr gelangt nach ein paar holprigen Metern zu einem Sandsacknest, in dem der **letzte Schatz** zur Mitnahme bereit liegt. Der nächste Level wartet schon.

Halbzeit – noch acht haarige Welten, dann habt Ihr alle Maschinenteile beisammen. In der nächsten MAN!AC führen wir Euch im dritten und letzten Teil unserer Lösung sicher zu den letzten Geheimnissen von Indys N64-Abenteuer.



Viva Mexico! Welche Abenteuer erwarten Indy im Land von Tabasco, Tacos & Tequilla?

GIB DIR DEN WAHNSINN!

JETZT MIT 3 NEUEN PRÄMIEN

WIRBST DU EINEN ABONNENTEN, SCHICKEN WIR DIR VÖLLIG KOSTENLOS EINE VON DREI TOLLEN PRÄMIEN!

PS/PS2 – CD9000



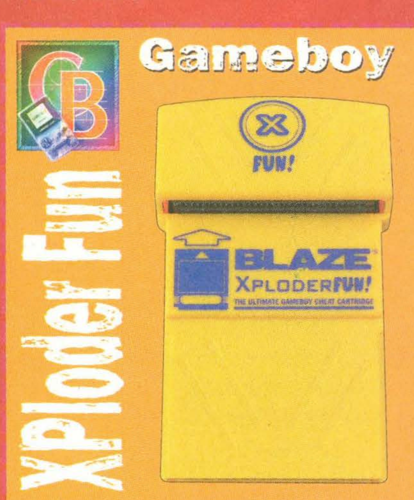
Cheat-System für PSone (oder PS2 mit PS-Spielen). Schummeln wie die Profis und dazu Speicher für 120 Spielstände!

Dreamcast – MP3-Player



Damit spielt der Dreamcast problemlos jede MP3-CD ab. Die Software ermöglicht die Erstellung von Playlists und mehr.

Gameboy – XPloder Fun



Cheat-System für den Gameboy mit über 500 vorgespeicherten Cheats für Topspiele & Pokemon. Mit Eingabemöglichkeit!

Ganz einfach: Wirbst du einen neuen Abonnenten für die MAN!AC, bekommst du von uns eine der oben genannten Prämien. Diese erhälst du schnellstmöglich, sobald der neue Abonnent seine Abo-Rechnung bezahlt hat.

ABO-HOTLINE
089/85709145

Als neuer Abonnent sparst du ebenfalls: Statt 70,80 Mark (12 MAN!ACs am Kiosk) zahlst du nur 60,80 Mark – ein ganzer Zehner weniger!

Abo per email
maniac@pan-adress.de

Abo per Fax
089/85709131

Abo im Internet
www.maniac-online.de

Abo per Post
Coupon einsenden an:

PAN-ADRESS
MAN!AC ABO
POSTFACH 1410
82143 PLANEGG

keine Nachbestellungen!

FÜR DIE PRÄMIE

ICH habe einen neuen Abonnenten geworben und möchte eine der drei Prämien bekommen. Sobald der Abonnent (nebenan ausfüllen) gezahlt hat, geht mir diese schnellstens zu.

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

Ich will folgende Prämie:



XPloder CD 9000
KOSTET IM HANDEL 40 MARK!
Für PSone & PS2. 10.000 Cheats sind gespeichert plus Eingabemöglichkeit.



MP3-Player für Dreamcast
KOSTET IM HANDEL 50 MARK
Perfekt: Mit dem Dreamcast die neusten MP3-CDs problemlos abspielen.



X-Ploder Fun für Gameboy
KOSTET IM HANDEL 50 MARK
Schummelmodul für alle Gameboy-Modelle. Action-Replay-kompatibel.

FÜR DAS ABO

JA! Ich will MAN!AC für ein Jahr abonnieren (60,80 Mark). Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht vor Ablauf bei pan-adress (Adresse links unten) kündige.



NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE

2. UNTERSCHRIFT KENNTNISNAHME DES WIDERRUFSRECHTS

WIDERRUFSRECHT: Diese Bestellung kann ich innerhalb von zwei Wochen beim MAN!AC Abo-Service, pan-adress, Postfach, 82152 Planegg widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

ICH WILL FOLGENDERWEISE BEZAHLEN:

GEGEN RECHNUNG

BEQUEM PER BANKEINZUG

WENN ICH PER BANKEINZUG ZAHLE:

BANKLEITZAHL

KONTONUMMER

GELDINSTITUT

SHADOW OF MEMORIES

PLAYER´S GUIDE



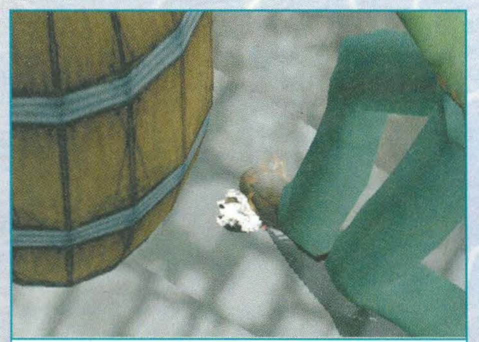
Das ist doch mal ein Auftakt für ein Videospiel: Mitten am hellichten Tag werdet Ihr zum Opfer eines heimtückischen Mordanschlags. Doch der Tod ist nur der Anfang in Konamis Mystery-Thriller "Shadow of Memories"... Damit Ihr in den acht Kapiteln des Spiels nicht unnötig stecken bleibt, bieten wir Euch hier die Komplettlösung zum Abenteuer. *mw*

Prolog

Aktiviert die Zeitmaschine, und Ihr findet Euch im Café Sonne wieder. Holt Euch zunächst im Rathaus den **Stadtplan aus dem 15. Jahrhundert** ab. Im Haus des früheren Alchemisten lauscht Ihr den weisen Worten der alten Wahrsagerin. Sie orakelt, dass Ihr Euer unglückseliges Ende abwenden könnt, wenn Ihr auf dem Marktplatz eine Menschenmenge um Euch versammelt. Gesagt, getan. Reist in die Vergangenheit. Die alte Frau in der Nähe des Marktplatzes hat ohnehin nichts Besseres vor, die Mutter und ihr Kind in der Neuwandstraße lockt Ihr mit der Aussicht auf ein Wiedersehen. Nun geht's wieder in die Gegenwart zurück. Auf dem Marktplatz spielt ein maskierter Gaukler auf. Euer Mörder traut sich bei dem Trubel nicht, hinterrücks zuzuschlagen. Besucht die Wahrsagerin.

Kapitel 1

Geht zum Marktplatz. Der maskierte Gaukler schenkt Euch ein **eiförmiges Ornament**. Auf Eurem Weg zurück zur Wahrsagerin bemerkt Ihr einen Menschenauflauf: Die 'Bar zum Ei' steht lichterloh in Flammen. Ein kleiner Junge bittet Euch, seinen Großvater zu befreien. Euer erster Versuch schlägt allerdings fehl. Reist in die Vergangenheit und seht Euch die Bar etwas genauer an. Auf der Rückseite findet Ihr den Brandstifter, der sich prompt aus dem Staub macht.



Den Brandstifter erwischt Ihr nicht mehr. Zumindest könnt Ihr das Feuer löschen.

Kapitel 2

Unterhaltet Euch mit dem Mann, der das Schild über dem Café Sonne befestigt. Auf dem Marktplatz trefft Ihr Dana, die Bedienung aus dem Café. Sie gibt Euch das **Feuerzeug** zurück,



Dana nutzt das Ende ihrer Schicht, um Euch das Feuerzeug zurückzugeben.

das Ihr dort vergessen habt. Den **roten Edelstein** nehmt Ihr der Ehrlichkeit halber nicht an. Aktiviert die Zeitmaschine, und Ihr reist ins Jahr 1580. Dana geht auf der Zeitreise verloren. Befreit Margarete, die Tochter des Alchemisten Dr. Wolfgang Wagner von der aufgebrachten Menschenmenge. Das Werk des Teufels, Euer Feuerzeug oder Euer Mobiltelefon leisten dabei hilfreiche Dienste. Zum Dank für Eure Hilfe dürft Ihr Margarete nach Hause bringen. Dort lernt Ihr deren schwer kranke Mutter Helena und ihren vorlauten Bruder Hugo kennen. Doch wo ist eigentlich Dana geblieben? Eure Suche führt Euch unter anderem zum Marktplatz. Dort trefft Ihr auf einen Mann, der gerade einen Setzling pflanzt und Euch barsch verscheucht. Nur der Gutsherr hätte das Recht, ihn zu stören. Also auf zum Südtor und damit zur Villa des Gutsherrn. Auf dem Weg dorthin staubt Ihr vor der Metzgerei eine **Leiter** ab. Im Tausch gegen eine antike Postkarte der Stadt überlässt Euch der Wächter sogar den **Schlüssel zum Tor**. An das **Medaillon** im Eingang der Villa heranzukommen, ist mit der Leiter kein Problem. Zurück auf dem Marktplatz erklärt Ihr dem Mann den Willen des Gutsherrn. Eine Statue muss her.

Kapitel 3

Was stellt man nur mit einem eiförmigen Ornament an? 'Nomen est Omen' – man gibt es dem Opa in der 'Bar zum Ei'. Der überlässt Euch als Dankeschön eine **Bratpfanne** und lädt Euch zudem zum Essen ein.

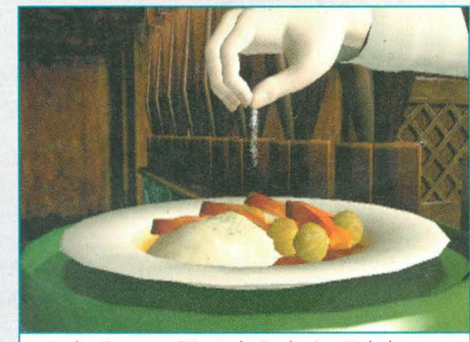
Sucht nun Euren alten Freund Eckart Brum in seinem Museum auf. Er rückt ein **altes Buch** mit einem Pentagram auf dem Umschlag heraus. Seht Euch anschließend die Gemälde im Museum etwas genauer an. Im Erdgeschoss begegnet Ihr Homunculus, der Euch mit dem Digipad ins Jahr 1979 befördert. Der 20 Jahre jüngere Eckart freut sich dort über seine neugeborene Tochter Dana. Nur mit einem Energiekristall kommt Ihr in die Gegenwart zurück. Sucht am oberen Ende der Hauptstraße, am Toreingang der Rudolfstraße oder zwischen dem Westtor und dem Café Sonne.

Kapitel 4

Zwischen den vergilbten Seiten des Buches findet Ihr ein **altes Bild** mit Eckarts Großvater Alfred, seiner Tochter Sybilla und einem Clown. Vielleicht kann Euch ja Alfred weiterhelfen. Reist ins Jahr 1902 und überredet ihn, einen Teil seines Hauses in ein Museum umzuwandeln. Alfred möchte zur Feier des Tages ein Gruppenfoto machen lassen. Eure Weste hat allerdings schon bessere Zeiten gesehen. Sybilla leiht Euch deshalb ein Karnevalskostüm und eine Maske. Jetzt fällt es Euch wie Schimmer von den Augen: Ihr selbst seid der Clown auf dem alten Foto, und Ihr selbst habt Euch in der Gegenwart das Ornament gegeben. Nur weshalb? Reist Ihr zurück in die Gegenwart, habt Ihr nur wenige Sekunden Zeit, die eiserne Bratpfanne als Schild zu verwenden – sonst werdet Ihr hinterrücks erstochen.

Kapitel 5

Das kostenlose Abendessen in der 'Bar zum Ei' lasst Ihr Euch nicht entgehen. Macht es Euch bequem und schmökert in dem alten Buch über den 'Zauberer unserer Stadt'. In der Zwischenzeit mischt Euch jemand Gift in das Essen.



In der 'Bar zum Ei' mischt Euch eine Unbekannte das tödliche Gift ins Essen

Als Ihr die Bar verlasst, kippt Ihr (wieder einmal) tot um. Seid Ihr wieder unter den Lebenden, lasst Ihr Euch von dem 'Großvater' in der Bar Fotos seiner Enkelkinder zeigen. Der kleine Junge vor der Bar war aber deutlich älter. Was wird hier eigentlich gespielt? Viel Zeit bleibt Euch nicht mehr: Ihr müsst ein Antidot finden, wobei Euch Eckart weiterhelfen kann. Er meint, dass sich sein Großvater nicht entscheiden konnte, ob er ein Museum oder eine Bibliothek bauen sollte. Vielleicht findet Ihr in alten Schmökern Hinweise auf ein Gegengift. Reist ins Jahr 1902 und überredet Alfred, statt dem Museum eine Bibliothek zu bauen. Vergesst nicht, bei seiner Tochter vorbeizuschauen. Der



größte Wunsch der Kleinen ist eine eigene Katze. Zurück in der Gegenwart, findet Ihr nun statt des Museums eine Bibliothek vor. Ein Studium der alten Bücher hilft Euch nicht weiter. Es gibt kein bekanntes Gegenmittel – aber vielleicht gab es in der Vergangenheit eines, Doktor Wagner war schließlich ein berühmter Alchemist. Staubt bei Eckart ein **Kätzchen** für Sybilla ab und reist ins Jahr 1902. Versucht, in der 'Bar zum Ei' eine Tasse Kaffee zu schnorren. Der Barkeeper ist nicht so selbstlos, wie er aussieht, wenigstens lässt er Euch anschreiben. In Margaretes Zeit ist vom Haus des Alchemisten – vier Jahre nach dem ersten Besuch – nur noch eine rauchende Ruine übrig. Gegen ein Stück Fleisch aus der Metzgerei lässt Euch der Hund am Eingang passieren. Das Einzige, was Ihr in der Ruine findet, ist der **Laborschlüssel**. Zwei Jahre vorher sucht Ihr im Labor Dr. Wagner auf. Margarete gibt Euch aus dem Giftschrank ihres Vaters das passende **Gegenmittel** und möchte gerne mit Euch kommen. Sagt ihr, dass dies nicht ginge, weil sie Eure Vorfahrin ist. Zum Abschied schenkt sie Euch einen **Kamm**. Zurück in der Gegenwart benutzt Ihr das Gegenmittel.

Kapitel 6

Jetzt aber schnell: Krallt Euch den Energiekristall vor dem Südtor und aktiviert das Digipad, bevor Ihr Eurem Mörder zum Opfer fallt. Im Jahr 1980 angekommen, überzeugt Ihr den angehenden Regisseur Oleg, einen Film über Zeitreisen zu drehen, in denen der Hauptdarsteller versucht, den Verlauf der Zeit und damit sein Schicksal zu ändern. Oleg ist von dem Vorschlag sehr angetan und gibt Euch als kleines Dankeschön eine **eiförmige Taschenuhr**. Den Mord an Eckarts Frau Miriam könnt Ihr weder in der Vergangenheit noch in der Gegenwart verhindern, genauso wenig die Entführung seiner Tochter.

Kapitel 7

Olegs neuer Film kommt richtig gut an: Das Plakat ist dicht umlagert. Damit hat Euer Mörder nicht gerechnet. Eckart meldet sich mit der Bitte, ihm das alte Buch zurückzugeben. Der Treffpunkt ist der alte Turm der Bibliothek. Dort schnappt die Falle zu: Ihr werdet vom Turm hinuntergestossen. Reist eine Nacht in der Zeit zurück. Das Eingangstor ist verschlossen. Im Jahr 1902 findet Ihr im Wohnzimmer des Anwesens den gewünschten **Turmschlüssel**. Sybilla ertappt Euch zwar dabei, aber sie erzählt nichts davon (kleine Geschenke erhalten die Freundschaft). Im Turm findet Ihr ein **neues Seil**. Begleicht mit der Taschenuhr Eure Schulden in der 'Bar zum Ei' und reist zurück. Macht das Seil am Geländer des Turms fest – damit seid Ihr bestens auf den zweiten Mordversuch vorbereitet. Der Täter (Eckart) ist sogar geständig. Er wurde erpresst: Nur wenn er Euch umbringen würde, sollte er seine Tochter lebendig wiedersehen. Verlasst ihn, und Ihr bemerkt ein Gemälde, das Dana zusammen mit dem roten Stein zeigt. Also hatte sie die Zeitreise ins 16. Jahrhundert doch überlebt.



Sybilla beobachtet Euch dabei, wie Ihr im Wohnzimmer den zweiten Turmschlüssel abstaubt.

Kapitel 8

Reist in Margaretes Zeit zurück. Dana findet Ihr im Atelier, sie möchte in der Epoche bleiben. Zum Abschied gibt sie Euch den **roten Stein** des Philosophen mit auf den Weg. Doktor Wagner ist über diesen Fund maßlos glücklich und macht sich gleich ans Werk. Zehn Tage nach Dr. Wagners Experiment ist das Haus des Alchemisten zerstört. Im Keller findet Ihr eine Zeitmaschine. Als Ihr in die Gegenwart zurückkehrt, meldet sich Hugo, der Sohn des Alchemisten. Nicht nur, dass er Eure Zeitmaschine nachgebaut hat, er ist Euch die ganze Zeit mit Mordabsichten nachgereist und hat auch Eckart erpresst. Außerdem hat er Eure Vorfahrin Margarete mit in die Gegenwart gebracht. Sollte er sie hier zurücklassen, habt Ihr nie existiert. Er fordert von Euch Homunculus, den Ihr im Jahr 1980 trefft. Homunculus meint, dass er Margarete unter dem Namen Dana in die Gegenwart gebracht hat. Margarete ist in Wirklichkeit Eckarts Tochter und Dana Eure Vorfahrin. Hugo kann Euch also gar nichts anhaben!



Homunculus hat sämtliche Eventualitäten in Betracht gezogen

So spart Ihr Zeit

SPIELT KAPITEL 5 ZWEIMAL DURCH: Im ersten Durchgang sagt Ihr Margarete, dass sie Eure Vorfahrin ist, und speichert ab. Im zweiten Durchgang erzählt Ihr Margarete nichts davon und speichert unter einem anderen Spielstand.

EPILOG A-C: Speichert nach Kapitel 7. Nach dem ersten Durchspielen könnt Ihr nämlich einen 'Completed'-Spielstand anlegen. Ladet dann Euren Zwischenstand aus Kapitel 7 und erspielt einen anderen Abspann. So bekommt Ihr im Schnelldurchlauf Epilog A, B1, B2 und C zu Gesicht.

EPILOG D-E: Ladet die alternative Route aus Kapitel 5. So könnt Ihr Euch Epilog D und E vornehmen.

Epilog A-C

Epilog A: Besucht die alte Wahrsagerin, die Euch offenbart, dass sie der körperlose Geist von Hugos Mutter ist. Danach greift Euch Homunculus etwas unter die Arme und überlistet Hugo mit einem Phantom seines Vaters. Edelmütig gewährt er Euch noch eine Bitte: Ihr dürft Margarete mit dem Digipad in ihre Zeit zurückbringen. Die möchte aber hier bleiben, d.h. Ihr braucht die Zeitmaschine gar nicht mehr. Gebt sie Homunculus zurück, aus Ungeschick fängt er sie aber nicht auf: Das Digipad zerspringt – Homunculus ebenfalls.

Epilog B1: Ratet Ihr Margarete davon ab, in der Gegenwart zu bleiben, bringt Ihr sie in ihre Zeit zurück.

Epilog B2: Moment mal – eigentlich kann Euch Hugo gar nichts anhaben. Stellt Euch im Kampf Mann gegen Mann, Eckart steht Euch bei. Hugo lässt sich eines Besseren belehren und reist mit seiner Schwester ins 16. Jahrhundert zurück.

Epilog C: Statt Homunculus an Hugo auszuliefern (Kapitel 8), reist Ihr ins Jahr 1584. Dort werdet Ihr Zeuge, wie Hugo sich selbst begegnet und dadurch 'stirbt'.

Epilog D & E

Epilog D: Verschweigt Ihr Margarete die Wahrheit (Kapitel 5) und gebt Ihr Dana den Rat, in ihrer Zeit zu bleiben (Kapitel 8), bittet diese Euch um einen Gefallen: Reist in die Gegenwart und holt im Café eine Memo. Wieder im Mittelalter steht das Haus von Dr. Wagner leer. Unverrichteter Dinge kehrt Ihr in die Gegenwart zurück und werdet von Hugo erpresst. Lasst Euch nicht darauf ein, sondern verbrennt in der Vergangenheit die Memo im Keller und reist zurück in die Gegenwart.

Epilog E: Verschweigt Margarete die Wahrheit (Kapitel 5) und fragt Dana, ob sie mit in Eure Zeit zurückkehren möchte (Kapitel 8). Sie stimmt zu. Margarete bittet Euch schließlich darum, ihren Bruder zu finden. Trickst ihn aus, indem Ihr aus der Gegenwart in die Vergangenheit zu Dana reist und ihr die Memo gebt.

Extra

Habt Ihr "Shadow of Memories" einmal durchgespielt, schaltet Ihr ein **Extra**-Menü frei, in dem Ihr eine detaillierte Prozentbewertung Eurer Leistung bekommt und Euch die 'Ending Files' des Spiels reinziehen könnt. Außerdem habt Ihr nun Zugriff auf drei Trailer: 'Tokyo Game Show Spring' (einmal durchgespielt), 'Private Euro' (Epilog A-E) und 'Tokyo Game Show Autumn' (Epilog EX).

Hinter dem kryptischen Kürzel **EX** verbirgt sich ein weiterer Spielmodus (und noch zwei Abspänne). Die Voraussetzung: Ihr habt Euch in harter Arbeit alle fünf Epiloge erspielt (B1 und B2 zählen zusammen). Tragt in EX u.a. dafür Sorge, dass Helena, die Frau des Alchemisten, wieder gesund wird.

Wem auch das nicht genügt, sollte sich einmal an alternativen Lösungswegen versuchen. So lässt sich der Opa in der 'Bar zum Ei' auch auf andere Art und Weise aus dem Feuer befreien. Selbst Eckarts Frau könnt Ihr vor ihrem Schicksal bewahren.

MDK 2 ARMAGEDDON

PLAYER´S GUIDE, TEIL 2



Die Hälfte des Bioware-Actionspektakels habt Ihr bereits hinter Euch. Doch wer denkt, den Entwicklern wären für Level 6 bis 10 die Gemeinheiten ausgegangen, der irrt gewaltig. Gut, dass wir für Euch das Spiel durchgestanden haben und hier den Rest der Komplettlösung zum Besten geben können. *sf*

Level 6: The Jim Dandy, Earth Orbit 4:23pm

6A: Bombenalarm

Ihr startet mit dem Doc auf dessen Raumschiff. Der Außerirdische mit dem dicken Vorderhirn hat auf der bekannten Gangkreuzung eine Bombe angebracht, die aktiviert wird, sobald Ihr ein Stück marschiert seid. Zwei Minuten bleiben für eine kleine Hüpfeinlage: In der Mitte des Bombenraums seht Ihr einen zylindrischen Zünder, von dem vier Schläuche weggehen. Vier große Knöpfe am Boden müssen nun in der Reihenfolge gedrückt werden, die die rot erleuchteten Ringe des Zünders vorgeben. Ein Knopf befindet sich in der Raummitte, zwei auf den herumliegenden Riesenröhren und einer auf einer Strebe oben. Um auf die Röhre links zu gelangen, springt Ihr von der dritten blauen Stufe ab. Über die nächste Röhre kommt Ihr zu einem Leiterpunkt, über den Ihr zu dem Schalter oben gelangt. Wurde die Bombe deaktiviert, nehmt Ihr den Gang zur Brücke (blaue Stufen), erledigt die lautstark verdauenden Aliens mit dem Toaster und sammelt eine Limo und die Baguettes ein. Nun geht's zurück in den Bombenraum und durch die gegenüberliegende Tür zum Checkpoint.

6B: Tief gefallen

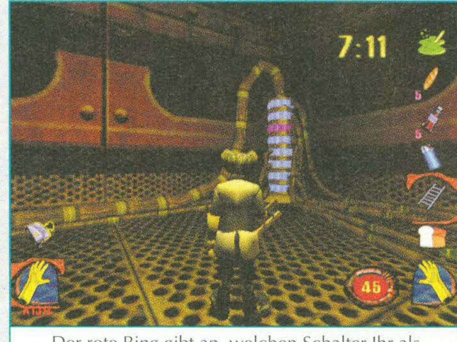
Jetzt habt Ihr eine überaus bösartige Hüpfpassage zu bewältigen. Mit dem Doc springt Ihr von Plattform zu Plattform – da diese nach wenigen Sekunden zur Seite wegkippen, müsst Ihr flott und exakt vorwärts kommen. Nach fünf Sprüngen konfrontiert Euch der großhirnige Alien ein weiteres Mal mit einer scharfen Bombe. Springt rechts zur Strebe, benutzt die Leiter und marschiert auf die Buttons am Boden in dieser Reihenfolge: Den linken, den gegenüberliegenden, dann umdrehen, wieder den linken und dann den letzten gegenüber betreten. Den Gang weiter gelangt Doc zur fleischfressenden Pflanze, die von einigen Außerirdischen bedroht wird. Der grüne Kumpel überlässt Euch Plutonium, das Ihr in der Nähe der Gegner zu Euch nehmt. Als Hyde Hawkins prügelt Ihr anschließend die Außerirdischen via X-Taste nieder.

6C: Noch mehr Bomben

Über einen Teleporter kommt der Doc in die große Halle zurück, in der bereits Max in Level 4 sein Glück versucht hatte. Wiederum ist eine Bombe zu entschärfen, drei Buttons befinden sich auf der unteren Ebene, drei weitere auf einer Plattform hoch oben im Saal. Betrachtet genau den Zünder: Etwa alle 15 Sekunden wandert ein Funke von diesem über das dicke Kabel zum Button, der als nächstes gedrückt werden muss. Um auf die Plattform zu gelangen, nutzt Ihr die Leiter auf dem Punkt unterhalb des gewundenen Stegs in der Raummitte. Nachdem die Bombe entschärft ist, geht eine Tür auf, gleichzeitig beballert Euch ein fliegender Alien. Nehmt die Beine in die Hand und nutzt auf der Ebene die Leiter, um zum neu eröffneten Ausgang zu gelangen.

6D: Die letzte Bombe

Und nochmal gilt es, eine tickende Bombe zu entschärfen. Acht Buttons müssen insgesamt gedrückt werden – Ihr habt genügend Zeit, den Weg des Funkens zu beobachten und jeweils den richtigen Schalter zu betätigen. Den Button an der Wand oben erreicht Ihr mit dem Toaster. Nachdem die Bombe keine Bedrohung mehr darstellt, geht's ungeachtet auftauchender Feinde rechts durch die Türe.



Der rote Ring gibt an, welchen Schalter Ihr als nächstes zu betätigen habt.

6E: Balloons for Brains, Teil 2

Nun geht's ein zweites Mal gegen den grünhäutigen Hirni. Verwandelt Euch mittels Plutonium in Hyde Hawkins und klettert den Kistenstapel in der Raummitte hoch. Von hier aus springt Ihr auf den Boss, sobald dieser in Reichweite ist. Hawkins verpasst ihm ein paar Ohrfeigen. Wieder am Boden, sammelt Ihr frisches Plutonium ein und wiederholt das Ganze zweimal. Nun ist die Schutzhülle des Gegners weg und Ihr gebt ihm mit dem Toaster den Rest.

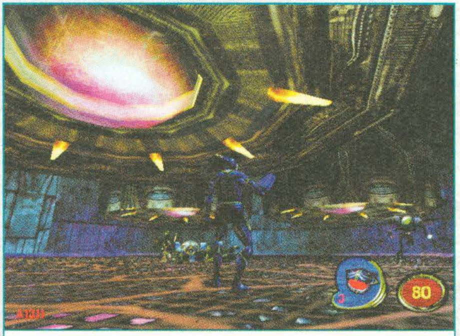
Level 7: Upper Reaches, Swizzle Firma 2:40pm

7A: Unendliche Weiten

Rennt vor dem Schiff davon, an einer Abzweigung geht es nach rechts, dann durch die Türe. Im folgenden Raum snipert Ihr zunächst drei Lasergeschütze, anschließend erwehrt Ihr Euch der Aliens auf der unteren Ebene – allerdings werden diese immer neu generiert. Nun den Ball in der rechten Düse hinten snipern, dann den in der rechten. Jetzt ist der Ventilator in der Mitte aktiv. Fliegt hoch, snipert den dortigen Ball, lasst Euch wieder runter und snipert schließlich den Ball in der mittleren Düse. Nun geht's über die zwei Ventilatoren nach oben. Im nächsten Raum holt Ihr Euch rechts hinten die Granaten und zerstört damit die beiden transparent rosafarbenen Kuppeln am Boden; links vom Eingang findet Ihr einen versteckt liegenden Energieball zum Snipern. Nun werden die Laser unten erledigt, danach springt Ihr hinunter und schaltet zwei weitere Lasergeschütze aus. Am Ende des Ganges liegt Mörsermunition, die Ihr einsackt. Nun fliegt Ihr wieder hoch (die zwei Robofeinde erscheinen jedesmal auf's Neue, wenn Ihr Euch in den Gang fallen lasst) und bringt auf der rechten Seite ein Mörsergeschoss zur Explosion, um die Scheibe zu zerstören. Den dortigen Ball snipert Ihr und springt dann ein weiteres Mal in den Gang, wo nun Abprallgeschosse zu holen sind. Ein letztes Mal in den oberen Raum: Hier stellt Ihr Euch auf das rosa Hexagon am Boden und schießt mit den Abprallern auf das größere Sechseck an der Wand. Ist auf diese Weise der letzte Ball getroffen, geht es hinunter in den Gang und nach zwei Ventilatoren zum nächsten Checkpoint.

7B: Fliegende Bälle

Wieder verfolgt Euch ein Raumschiff. Lauft halbrechts und gleitet bis zur Türe. Im folgenden Raum erledigt Ihr die Roboter und geht dann zu den drei Röhren, die von der Decke hängen. Die rosa Glashauben werden zerschossen, daraufhin springt jeweils ein Energieball vor Eurer Nase herum. Snipert diesen und nehmt Euch vor den Lasergeschützen in Acht. Sind alle drei Bälle getroffen, nehmt Ihr die Röhre rechts hinten vom Eingang, um über den Ventilator einen Raum weiterzukommen. Hier gibt's einen kleinen Alien und zwei unsichtbare Roboter zu erledigen. Vor diesen flüchtet Ihr am Besten auf die Rampe und snipert von dort aus die schwach sichtbaren Glasköpfe. Nun rechts das rosa Glas aufschießen und den großen Energieball snipern. Dieser entlässt einen kleinen, der in der Gegend herumhüpft und ebenfalls abgeknallt wird. Auf der linken Seite hinten oben befindet sich eine weitere rosa Glaswand. Zerschießt diese und snipert dann mit der ge-



Rosa Glaskuppeln müsst Ihr für gewöhnlich zerballern, um an die Energiebälle zu kommen.

Keine Gnade

Die sieben Gegnerwellen in Level 7C müssen jeweils komplett erledigt werden, um den folgenden Energieball zu aktivieren. Hier einige Tipps, wie Ihr mit den Feinden zurecht kommt:
1: Zwei fliegende und zwei große Aliens: Einfach draufhalten ohne Goodies zu verwenden.
2: Eine Gruppe Roboter, teils unsichtbar: Benutzt den Unsichtbarkeitsmantel. Snipert zuerst die grünen Köpfe der Phantom-Roboter.
3: Fliegende Geschütze: Dauerfeuer von der Kante aus, dabei immer links/rechts strafen.
4: Drei dicke Aliens: Benutzt den Kurt-Dummy, um diese harten Gegner abzulenken, und verwendet die Laserwaffe.
5: Fliegende Geschütze: siehe Punkt 3.
6: Viele Spitzköpfe: Super Chaingun und Unsichtbarkeitsmantel verwenden. Sucht auch in der Mitte unten nach Gegnern.
7: Sechs dicke Aliens: Benutzt den Mantel und begebt Euch auf die mittlere Plattform. Durch das Sniper-Schild geschützt, blast Ihr einem nach dem anderen das Licht aus.

fundenen Mörsermunition in die Öffnung (etwas über diese zielen). Ein weiterer springender Energieball wird entlassen, der getroffen werden muss. Ein letzter erscheint (sich netterweise nicht bewegend) über der rechten Struktur; am besten trefft Ihr diesen von der Rampe aus. Nun werden noch vier Roboter erledigt und über ein paar Ventilatoren geht's weiter.

7C: Gegner ohne Ende
Und wieder befindet sich Kurt in der Außenwelt. Schwebt geradeaus auf eine tiefliegende Plattform, sammelt die Goodies ein und springt in den Teleporter. Durch die Tür geht's in einen Gang und zum nächsten, bizzaren Raum. Hier müssen von links nach rechts der Reihe nach Energiebälle, die sich in einem Spalt der Wandsäulen befinden, gesnipert werden. Nach jedem Treffer erscheint eine Gegnerwelle, die komplett erledigt werden muss (siehe Kasten), Unterstützung bekommt Ihr durch eine Reihe Goodies auf der Plattform am Eingang. Insgesamt sieben Bälle bzw. Angriffswellen müssen überstanden werden, bis Kurt über ein Loch am Boden entfliehen kann. Nutzt Eure Spezialausrüstung!

7D: Schräg nach vorne
Nach dem Töten einiger Roboter geht es über etliche Ventilatoren die Treppenstufen nach oben. Um die Propeller anzuschmeißen, muss jeweils der springende Ball getroffen werden. Den unsichtbaren Robotern solltet Ihr besser ausweichen, anstatt Euch auf langwierige Sniper-Gefechte einzulassen.

7E: Shwangs Schiff
In dem Außenbereich schwebt bzw. marschiert Ihr zu einer großen, runden Plattform. Dort beginnt der Bosskampf gegen ein riesiges Nautilus-artiges Raumschiff. Um es zu zerstören, müssen sämtliche Energiekugeln an der Außenwand via Snipern zerstört werden – die Bälle brauchen jeweils mehrere Treffer! Dummerweise halten Euch ständig neue Wellen auftauchender Aliens bei Atem – Strafen und Feuern aus allen Rohren ist angesagt.

Level 8: Lower East Side, Swizzle Firma 4:23pm

8A: Gesetz der Straße
Etliche Außerirdische ballern auf Max. Lauft geradeaus, dann rechts. In der Metallkiste am Ende befindet sich nach dem Aufschießen eine Gatling-Gun. Nun rechts und die nächste Abzweigung links. Auf der linken Seite seht Ihr vier Kisten in der Wand, die Ihr aufballert. Schnappt Euch die Waffen und schießt auf das Gitter rechts. Ein Gitter weiter geht's auf eine Ebene, wo Ihr bis an die Zähne bewaffnet vier mal zwei dicke Aliens plättet. Rechts befindet sich der Ausgang.

8B: Die Riesen-CPU
Im nächsten Raum müssen die zwei Lasergeschütze links und rechts und die vier blauen Strukturen (die weiße Ringe von sich geben) abgeballert werden. Nach der Öffnung des Durchgang zerstört Ihr das große, Kronleuchterartige Objekt an der Decke, um die gegenüberliegende Türe zu aktivieren. Anschließend befindet Ihr Euch in einer riesigen Halle mit einem Computer in der Mitte und drei Liften, die stetig auf- und abschweben. Lauft den Steg links herum, bis zu dem Punkt, an dem der grüne Lift anhält. Lasst Euch von dem Lift zur Mitte bringen und springt auf den Steg. Wartet auf den blauen Lift und fahrt mit diesem nach oben. Hier könnt Ihr das grüne und das rote Ansatzstück der gigantischen Schläuche zerschießen. Nun wieder auf den mittleren Steg und bis zum roten Lift herumlaufen. Diesen nehmt Ihr, um an das blaue Ansatzstück zu kommen. Ist auch dieses zerstört, bricht der Rechner in der Mitte durch den Boden. Sammelt Waffen sowie Batterien ein und springt nun auf die Strebe in dem entstandenen Loch. Wandert vorsichtig ein Stück auf eines der dünnen Seile hinaus, dreht Euch um und springt in die Röhre.



Diesen 'Kronleuchter' holt Ihr von der Decke, um die Türe vor Euch zu öffnen.

8C: Auch Meister fallen vom Himmel
Nach einer Rutschpartie gelangt Ihr in eine Halle mit drei heftig ballernden Raumschiffen. Springt zur unteren Ebene, erledigt die Aliens sowie das Nest und schließlich via Strafen und Benutzung mehrerer Waffen die Raumschiffe. Ein weiteres kommt angeflogen – nachdem Ihr sämtliche Aliens niedergemäht habt, hüpft Ihr in den Raumer. Gegenüber der Klappe springt Ihr hoch, um ins Cockpit zu gelangen und über Drücken des Knopfes die große Tür aufzusprengen. Nun erwartet Euch eine Nerven- und Geschicklichkeitsprobe par excellence: Ihr müsst auf den riesigen Turm in der Mitte gelangen, hierzu sammelt Ihr den Atom-Jetpak ein. Er benötigt keine Zapfsäule, sondern lädt sich bei Nichtbetrieb von selbst auf. Durch geschicktes Gas geben und loslassen müssen nun unzählige Plattformen überwunden werden. Zunächst fliegt Ihr auf das obere Ende einer Vertikalstrebe vor Euch. Anschließend geht es immer rechts



Der Turm der Verzweiflung: Dieser Abschnitt bedarf Fingerspitzengefühls beim Fliegen.

den Turm herum. Nach zwei höher gelegenen Streben fliegt Ihr etwa waagrecht am Turm (an der blauen Markierung) entlang, und quert vor jedem Zwischenstopp ein, zwei bzw. drei dampfende Öffnungen. Seht nun nach oben: Um den Dampf herum fliegt Ihr zwei Streben höher. Hier führt eine Antenne waagrecht vom Turm weg – fliegt auf die Plattform an deren Ende. Nun düst Ihr rechts herum von Plattform zu Plattform. Behaltet immer den Turm im Auge, an dem Ihr ein- und ausfahrende Stufen erkennen könnt. Fliegt zu der niedrigsten, sobald Ihr die Antenne in deren Nähe erreicht habt. Nun geht's weiter rechts herum, immer mit dem Gas spielend und dabei die Plattformen beachtend, bis Ihr endlich auf festen Untergrund gelangt (zu erkennen an einem Diagramm an der Wand). Jetzt wird's erst happig: Eine weitere Reihe Antennenplattformen wollen abgeflogen werden, diesmal aber links um den Turm herum. Bei Berührung senken sich die Antennen, fliegt schnell weiter zur nächstgelegenen. Habt Ihr auf diese Weise einmal den Turm umrundet, fahren einige Plattformen rechts des Diagramm-Standorts aus. Düst zur niedrigsten und dann weiter höher, bis Ihr auf einer kleinen Plattform am Ende eines Mastens gelandet seid. Ein Stück rechts von hier führen Streben in einen Tunnel gegenüber des Turms. Fliegt dorthin und marschiert geschlaucht aber glücklich gen Checkpoint.

8D: Noch mehr Fliegerei
Max befindet sich in einer riesigen Säulenhalle. Um auf den Säulen landen zu können, müsst Ihr diesen im Flug den oberen Teil wegballern. Folgender Flugweg führt zum Ausgang: Säule geradeaus, nächste links, nächste vor Euch, nächste in der Mitte, nächste links, nächste in der Mitte, nächste rechts, nächste rechts, nächste Mitte, nächste links, nächste links. Von der

letzten gelangt Ihr zum Tunnel am Ende des Saals.

8E: Shwing Shwang

Mit Hilfe einiger Buttons, die im oberen Raumbereich am Ende von Stangen angebracht sind, löst Ihr Gemeinheiten wie einen Bohrer oder eine Säge aus, die dem Rollstuhl-fahrenden Shwang mächtig Energie kosten – so er sich in der Nähe befindet. Fliegt die Buttons an und beharkt Shwang, während er in eine Falle gerät, mit allem, was Euer Inventory hergibt.



Shwang muss innerhalb drei Minuten erledigt werden. Nutzt dazu die Buttons in Flug-Reichweite.

Level 9: Swanky Swizzle Heights, 7:19pm

9A: Geh', wohin Du willst

Nach einer weiteren "Asteroids"-Variante steht Ihr mit Doc Hawkins in der Mitte eines großen Raumes. Holt Euch erst die Items vom oberen Rundgang. Nun könnt Ihr die folgenden Checkpoints auf beliebige Weise ansteuern. Wir gehen zunächst die kurze Rampe nach unten, durch die Türe und einen Gang weiter runter.

9B: Labyrinth-Latscherei

An der Säule rechts gibt's Baguettes, mit dem Toaster legt Ihr drei große Aliens um. Am Ende des Ganges führt eine Türe nach rechts in einen großen Saal, an dessen linker Seite ein weitläufiger Irrgarten beginnt. Hier geht Ihr stets geradeaus, an den Kreuzungen biegt Ihr in folgender Reihenfolge ab: Rechts, links, rechts, links, links, rechts, links, rechts, rechts, links, rechts, rechts. In der Mitte des Saales angelangt, killt Ihr die Aliens, zerstört das Nest, nehmt den gesuchten Gegenstand mit und teleportiert Euch in den Anfangsbereich zurück.

Nun benutzt Ihr den Durchgang am Rundweg (dort, wo Ihr wieder Items einsammelt) und gelangt nach einem Tunnel zum nächsten Checkpoint.

9D: Lücken in Brücken

Geht geradeaus zur roten Energiebrücke. Hier verschwinden der Reihe nach Streben, rennt los, sobald die Lücke vorbeigelaufen ist, und wartet jeweils in den Nischen, bis die Lücke wieder vorbeikommt. In die letzten zwei Nischen solltet Ihr wegen des etwas längeren Laufwegs springen. Killt die zwei Aliens und geht durch die Türe. Hier müsst Ihr jeweils auf die richtigen Bodenbuttons steigen, um die folgenden Wände verschwinden zu lassen. Nehmt den ersten, dann den rechten, den mittleren, den zweiten von rechts und letztlich den linken. Durch die Tür links geht's weiter.

9E: Noch mehr Lücken

Eine weitere Energiebrücke folgt, die Ihr wie oben angegeben bewältigt. Die nächste Brücke sieht harmlos aus, hat's aber in sich. Nachdem Ihr an zwei Nischen vorbeigelaufen seid, verschwindet kurz vor der dritten ein großes Bodenstück. Springt in die folgende Nische und wartet, bis die Brücke wieder erscheint, um eine Nische weiterzukommen. Vor der letzten Einbuchtung kommt es auf exaktes Timing an.

9F: Dem Doc geht ein Licht auf

Tötet den fliegenden Alien, die Kleinen beachtet Ihr nicht, da diese sich regenerieren. Geht an den fünf Reihen mit je drei Boden-Buttons vorbei und über die Brücke zu dem einzelnen Schalter. Dreht Euch um und marschiert rückwärts auf den Button. Haltet dabei die Lampen im Auge, die an der Decke über den vielen Buttons angebracht sind. Diese leuchten kurz auf und geben die Reihenfolge an, in der die Bodenschalter gedrückt werden müssen (verwendet die Pausefunktion, um Euch Notizen zu machen). Nachdem Ihr den zweiten wichtigen Gegenstand eingesackt habt, geht's zurück zum Ausgangspunkt. Neben dem Teleporter, aus dem Ihr herauskommt, befindet sich ein weiterer mit Pfeilen nach oben – diesen nehmt Ihr, um ins nächste Teillevel zu gelangen.

9C: Aliens im Mixer

Tötet den fliegenden Außerirdischen und geht geradeaus zum nächsten Teleporter. Im folgenden Raum erledigt Ihr Aliens sowie Nester und bewegt Euch immer der Nase nach. Guckt nach oben: Sechs fliegende Geschütze wollen Euch das Leben schwer machen – erledigt Sie vom Boden aus. Nun benutzt Ihr die Leiter am dafür vorgesehenen Punkt. Auf der folgenden Strebe nehmt Ihr den linken Punkt, dann den am anderen Ende, den nächsten gleich links, den am Ende der nach rechts abzweigenden Strebe und den am anderen Ende der nächsten Strebe. Nun noch ein Sprung zur folgenden Strebe und nach einem letzten Leiterpunkt dürft Ihr den Teleporter besteigen. Im folgenden Raum seht Ihr an der hinteren Wand einen spitzköpfigen Alien auf der obersten Ebene von links nach rechts laufen. Sobald dieser bei der grünen Lampe (bzw. der daneben liegenden Falltür) angelangt ist, tretet Ihr auf den Knopf an der linken Seite. Der Außerirdische fällt eine Ebene tiefer – lauft zum rechten Button und tretet drauf, sobald sich der Alien von rechts nach links marschierend über der Klappe befindet. Dasselbe Spiel läuft nochmal mit dem mittleren Button – der Alien wird gehäckselt und eine Röhre in der Raummitte füllt sich mit dessen Lebenssaft. Das Ganze wird zweimal wiederholt, um den Teleporter rechts hinten zu aktivieren. Jedesmal, wenn Ihr beim Button-Drücken versagt, erscheinen ein paar dicke Gegner.



Bevor Ihr die Streben hochklettert, solltet Ihr die Fluggeschütze ausschalten.

9G: Telefonzelle des Todes

Nehmt den Teleporter mit den Pfeilen nach oben auf der rechten Seite. Im nächsten Raum zerstört Ihr das Nest, tretet auf den darunterliegenden Button, marschiert geradeaus und rechts zum Teleporter. Nun gelangt Ihr zu einer großen Plattform, auf der sich drei Lichter in einem Kreis aus Lampen bewegen. Nutzt die Boden-Buttons an den drei äußeren Plattformen, um die Lichter jeweils auf einem blauen Feld anzuhalten. Über die schwebende Gitterplattform gelangt Ihr zum Ausgang, wo Ihr den letzten Gegenstand abgreift. Nun kommt Ihr wieder zum Ausgangspunkt: Mit Pumpernickel als Munition schießt Ihr die Aliens einzeln aus der Zelle.



Zizzys Ende naht: Bevor Ihr eingesaugt werdet, müsst Ihr den Toaster glühen lassen.

Level 10: Imperial Palace, Swizzle Firma, 9:01pm

Nun dürft Ihr wählen, mit welchem Charakter Ihr den Endboss Zizzy Baloobba erledigen wollt – danach gestaltet sich auch die Taktik, wie Ihr in den Palast gelangt und gegen den Boss punktet. In unserer Hilfe beschreiben wir die Lösung mit Dr. Hawkins: Geht nach links und benutzt die Leiterpunkte, um über die Palastmauern zu kommen. Innen angekommen, marschiert Ihr der Nase nach, sammelt Gegenstände ein und tötet ein paar Aliens. In der großen Halle nutzt Ihr den Leiterpunkt links am Eingang und nach ein paar weiteren Ecken und einer Türe links konfrontiert Ihr endlich Zizzy.

Im finalen Kampf ballert Ihr zunächst Zizzy die Lebensleiste runter; an den Seiten der Halle findet Ihr Tränke, Munition und den Laubsauger. Nachdem Zizzys Energie auf Null gesunken ist, werdet Ihr in seinen Körper gesogen. Als erstes zerstört Ihr die Lungen: Hierzu ballert Ihr links und rechts oben an der Seite in die Öffnungen, aus denen Blutgefäße führen. Sind die Lungenflügel explodiert, fallen zwei Augäpfel in die Körperhöhle. Diese werden mit dem Laubsauger auf die Öffnungen bugsiert, aus denen die kleinen Bläschen kommen. Nun holt Ihr Euch das Plutonium, das mal am Rand links, mal rechts zu finden ist. Um das rechte einzusacken, müsst Ihr über den Augapfel an den Rand springen. Als Hyde Hawkins zerboxt Ihr den Herzbeutel. Die zwei Kammern prügelt Ihr kaputt, indem Ihr vom rechten Augapfel auf die große schwebende Blase springt und von dieser aus boxend gen Herz hüpft. Als letztes wird das Gehirn mit dem Toaster erledigt; am besten platziert Ihr Euch zwischen linkem Augapfel und Wand und ballert nach oben. Ab und zu wird der Doc aus dem Körper hinausbefördert. Um wieder in Zizzy zu gelangen, müsst Ihr dann erneut seine Lebensleiste herunterkämpfen.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Wie üblich versuchen wir Codes zu vermeiden, die nur auf neueren Modulen funktionieren oder die keinen praktischen Nutzen haben. Die Haarfarbe des vierten Obermotzes zu manipulieren ist zwar prinzipiell witzig, bringt aber im Spiel letztlich nichts.

TOY STORY RACER

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Level	800D834C 00C8
Alle Fahrer	300D82EC 0001
	300D82F4 0001
	300D82FC 0001
	300D8304 0001
	300D830C 0001
	300D8314 0001
	300D831C 0001
	300D8324 0001
	300D832C 0001
	300D8334 0001
	300D833C 0001
	300D8344 0001

DUKES OF HAZZARD 2

BEMERKUNGEN	CODE
Kein Schaden	D003ED00 00F8
	8003ED02 2400
	D003ED24 00FC
	8003ED26 2400
	D003ED58 00FA
	8003ED5A 2400
	D003ED78 00FE
	8003ED7A 2400
Alle Level	8005C49A 0012

ULTIMATE FIGHTING CHAMP.

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Kämpfer	3012D2C8 0001
	3012D2CA 0001
	3012D2CC 0001
	3012D2CE 0001
	3012D2D0 0001
	3012D2D2 0001
	3012D2D4 0001
	3012D2D6 0001
	3012D2D8 0001
	3012D2DA 0001
	3012D2DC 0001
	3012D2DE 0001
	3012D2E0 0002
	3012D2E2 0002
	3012D2E4 0002
	3012D2E6 0002
	3012D2E8 0002
	3012D2EA 0002
	3012D2EC 0002
	3012D2EE 0002
	3012D2F0 0002
	3012D2F2 0002
	3012D2F4 0002
	3012D2F6 0002

TECHNOMAGE

BEMERKUNGEN	CODE
Viel Gold	D0091E2C 0000
	80091E2C 8760
	D0091E2E 0000
	30091E2E 0003
Max. HP	380AB634 03E7
Max. Mana	800AB63A 03E7
Max. STR	300AB645 0028
Max. INT	300AB646 0028
Max. KON	300AB647 0028
Max. MYS	300AB648 0028

SIMPSONS WRESTLING

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Kämpfer	8006DD2C 0000
	8006DD30 0000
	8006DD34 0000
	8006DD38 0000
Alle Ringe	8006DF44 0001
	8006DF5C 0001

FREESTYLE SCOOTER

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Level	300954BC 0001
	300954C0 0001

PROFI TIPP

Conker´s Bad Fur Day



Rare hat es schon immer gewußt: Die vermeintlich niedlichen Eichhörnchen sind in Wirklichkeit feige, ordinär und gemein. Damit Ihr Eure negativen Seiten als Titelheld Conker schadlos ausleben könnt, versorgt Euch MAN!AC mit einem Stapel Codes für den "Bad Fur Day". *us*

DAS LEBEN IST LEICHT:

Zwar ist es – dank der praktischen Continue-Funktion – eigentlich egal, wie oft Conker sein Leben aushaucht. Wollt Ihr aber dem kurzen Sensenschwinger Gregg nicht häufiger als nötig gegenüberstehen, sind 50 Leben auch nicht zu verachten:

BOVRILBULLETHOLE

Das Überleben in der skurrilen Rare-Welt fällt leichter, wenn Ihr es mit diesem simplen Code versucht:

EASY

Und für ganz unerfahrene Spieler packten die Entwickler gleich noch eins drauf – dann wird die Geschichte allerdings bereits zu simpel:

VERY EASY

ALLES AUF EINMAL:

Mit den folgenden Cheats schaltet Ihr die einzelnen Kapitel frei:

Bats Tower
CLAMPIRATE
Barn Boys
PRINCEALBERT
Sloprano
ANCHOVYBAY
Uga Buga
MONKEYSCHIN
Spooky
SPANIELSEARS
It's War
BEELZEBUBSBUM
The Heist
CHOCOLATESTARFISH
Alle Kapitel auf einmal
WELDERSBENCH

MULTISPIELER-MÄTZCHEN:

Um einen schnuffigen 'Matrix'-Effekt zu erleben, wenn Ihr im 'War'-Szenario einen Tediz mit Kettensäge oder Katana erlegt, nehmt dies:

SPUNKJOCKEY

Wollt Ihr dagegen beim Bootrennen Waffen für den unfairen Einsatz nutzen, gebt Ihr folgende Codes ein:

Bratpfanne
DUTCHOVENS
Baseballschläger
DRACULASTEABAGS

Und zu guter Letzt aktiviert Ihr mit diesen Cheats neue Figuren für die verschiedenen Multispieler-Modi:

Conker
WELLYTOP
Neo Conker
EASTEREGGSRUS
Gregg, der Tod
BILLYMILLROUNDABOUT
Wiesel-Soldaten
CHINDITVICTORY
Höhlenmenschen
EATBOX
Sergeant &Tediz-Anführer
RUSTYSHERIFFSBADGE
Zombies & Dorfbewohner
BEEFCURTAINS



MAN!AC vor fünf Jahren

London im Spielefieber: Bevor sie von der immer größer werdenden E3 verdrängt wurde, galt die Frühlingsveranstaltung der ECTS als wichtigster Messetermin des noch jungen Jahres. Volle acht Seiten räumten wir den interessantesten Neuheiten der 32-Bit-Generation wie "Nights" oder "Exhumed" ein. Nintendo-Fans freuten sich kurz vor dem Japan-Start des N64 über die neuesten Bilder zu Marios 3D-Debüt. Unser umfangreiches Zubehör-Special stellte von der Memory Card bis zum Videoprojektor Zocker-Peripherie für jeden Geldbeutel vor. Wenig los war saisonbedingt im Testteil: "Tekken 2" wurde neue Prügelreferenz, die strenge 83%-Wertung von "Resident Evil" sorgte für erhitzte Gemüter bei Fans der Survival-Horror-Serie.

DAS JÜNGSTE GERICHT

James Tsai (Assisant Producer, Volition)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Paperboy (ATARI, 1984)

"Der Albtraum meiner schlaflosen Nächte. Zu meiner Grundschulzeit moppste mir irgendein skrupelloser Langfinger die NES-Version von Ataris spaßiger Zeitungsjungen-Sim. Noch heute erfüllt mich die Vorstellung mit brennender Wut, dass ein dreister Bursche mit meinem rechtmäßigen Eigentum ungestraft herumläuft."

2. Probotector (KONAMI, 1987)

"Als Teenie passte ich zwecks Aufbesserung meines schmalen Taschengeldes auf den Dackel unserer Nachbarn auf. Zum Leidwesen des Köters entdeckte ich dort eines Tages ein NES. Als der Hund starb, verfolgte mich noch ewig das Bild, wie mich der Dackel mit voller Blase anhechelte, während ich seelenruhig 'Probotector' zockte."

3. Unreal Tournament (EPIC MEGAGAMES, 1999)

"Ich liebe diesen Ego-Shooter wirklich, aber gegen dieses eine Team – das hier ungenannt bleiben soll – im Online-Duell zu verlieren, wird mir auf ewig als traumatisches Erlebnis in Erinnerung bleiben. Meine unkontrollierten Wutausbrüche sind mittlerweile vom ganzen Volition-Team gefürchtet. Und alles nur wegen jenem Match..."



ANZEIGEN-GALERIE

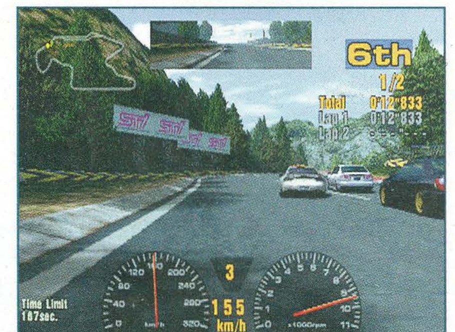
WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Rambo-Eichhörnchen Conker weiß genau, wo es nach den begehrten Eicheln suchen muss. Ob Hugh Heffners Hochglanz-Busenblatt den miesen US-Modulverkäufen den erhofften Absatzschub beschert ist allerdings fraglich – auch wenn auf der Homepage des Magazins ein exklusives Conker-Minispiel lockt.



ERSCHEINT AM 6. Juni

Alle Jahre wieder mutiert Amerikas Filmstadt Los Angeles zur Pilgerstätte der internationalen Zockerschar. Mitte Mai öffnet die **E3** ein weiteres Mal ihre Pforten und selten zuvor wurde der weltweit wichtigsten Spielemesse so sehr entgegen gefiebert: Ausführlich nehmen wir für Euch die erstmals **spielbaren Titel für Nintendos Gamecube** unter die Lupe. Wird die heiß ersehnte Hightech-Konsole den hohen Erwartungen gerecht? Aber auch die Konkurrenz lockt ans Pad – zahlreiche Geheimprojekte für PS2 und Xbox werden der Öffentlichkeit vorgestellt. Weniger zukunftsmusikalisch geht´s im Testteil zu: Konamis Taktik-Krieg **Ring of Red** muss sich ebenso der knallharten XXL-Untersuchung stellen wie die PSone- und Dreamcast-Versionen von **Alone in the Dark – The New Nightmare** sowie die PS2-Horrorhatz **Extermination**. Nicht ganz fertig aber bereits spielbar sind **Crazy Taxi 2** sowie der Strategiehammer **Commandos 2**. Last but not least widmen wir uns intensiv der so gut wie fertigen Edelraserei **Gran Turismo 3**.



JAPAN TOP 10

Platz	System	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	PS	Super Robot Taisen Alpha Gaiden / Strategie	Banpresto / nicht geplant
2	PS2	Kessen 2 / Strategie	Koei / nicht bekannt
3	GB	Super Mario Advance (GBA) / Jump'n'Run	Nintendo / 2.Quartal
4	GB	Dragon Quest Monsters 2 / Rollenspiel	Enix / nicht geplant
5	PS2	World Winning Eleven 5 / Sport	Konami / nicht bekannt
6	GB	F-Zero (GBA) / Rennspiel	Nintendo / 2.Quartal
7	PS2	RE: Code Veronica Complete / Action-Adventure	Capcom / nicht bekannt
8	GB	Kuru Kuru Kururin (GBA) / Geschicklichkeit	Nintendo / 2.Quartal
9	PS2	Gallop Racer 5 / Rennspiel	Tecmo / nicht geplant
10	DC	Sakura Wars 3 / Strategie	Sega / nicht geplant